This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

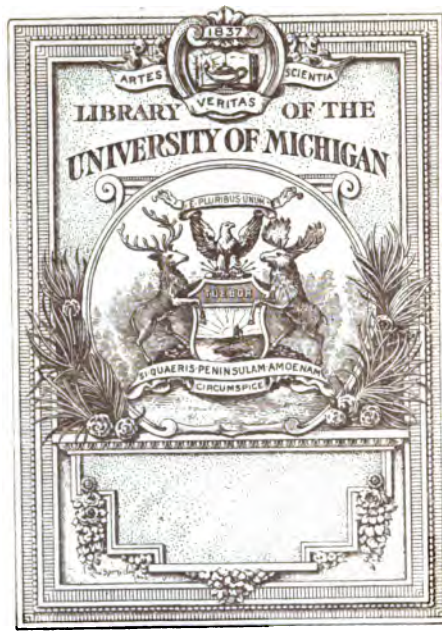
We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.
+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.
+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

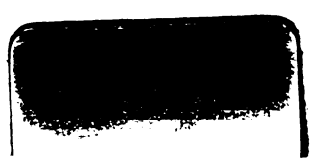
About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`

A 409687



THE GIFT OF
Cercle Francaise



BL
315
.L23
1872

COURS D'HISTOIRE

RACONTÉE

AUX ENFANTS ET A LA JEUNESSE

ADOPTÉ

POUR LA METHODE ÉLÉMENTAIRE DE M. LEVI

L'éditeur du *Cours d'histoire racontée aux enfants et à la jeunesse*, par M. Lamé Fleury, ayant rempli toutes les formalités prescrites par les traités avec les divers États qui ont fait avec la France des conventions littéraires, poursuivra toutes contrefaçons ou traductions des ouvrages de cette collection, faites au mépris de ses droits.

Typographie Lahure, rue de Fleurus, 9, à Paris.

LA

MYTHOLOGIE

RACONTÉE AUX ENFANTS

PAR
Jules Raymond
Mme LAMÉ FLEURY

NOUVELLE ÉDITION

PARIS
C. BORRANI, LIBRAIRE-ÉDITEUR
RUE DES SAINTS-PÈRES, 9

1872

GEORGE R. LOCKWOOD
NEW-YORK.

AVERTISSEMENT.

Cette publication, à laquelle nous ne nous sommes décidé que sur les instances réitérées d'un grand nombre de parents et d'instituteurs, a été conçue sur un plan entièrement neuf.

Jusqu'aujourd'hui la Mythologie grecque et romaine avait seule été considérée comme classique, et la filiation qui la lie aux fables des autres peuples de l'antiquité n'avait pas même été indiquée dans les études élémentaires. On avait cru également devoir laisser ignorer aux enfants que ces traditions fabuleuses n'étaient point de simples contes, mais des croyances fondées sur des mythes plus ou moins ingénieux, plus ou moins intelligibles, toujours propres aux localités où ils ont pris naissance. Aussi, la plupart du temps, la Mythologie n'était-elle envisagée que comme une étude superficielle, nécessaire seulement à l'intelligence des poëtes et des ouvrages d'art.

Ce n'est pas sous ce point de vue

145617

qu'une esquisse mythologique, telle que la comporte le cadre étroit que nous avons adopté, s'est présentée à notre pensée. Les fables des Orientaux et des peuples du Nord ne nous ont point paru moins importantes à faire connaître à la jeunesse que celles du sol poétique de la Grèce et de l'Italie, et nous avons fait entrer dans notre plan les principaux traits des mythologies Hindoue, Perse, Égyptienne et Scandinave.

Cette extension nous a paru favorable pour établir un rapprochement entre ces différentes traditions locales, dont la liaison n'est plus aujourd'hui l'objet du moindre doute pour les bons esprits.

C'est peut-être aller plus loin en pareille matière qu'on ne l'a osé faire jusqu'à ce jour dans l'enseignement élémentaire; mais il nous a semblé que rien n'était plus naturel que d'inspirer aux enfants, de bonne heure, le désir d'acquérir des connaissances solides sur ce qui ne leur avait été présenté encore que comme un amusement dépourvu d'intérêt réel.

Des gravures ont toujours paru l'accompagnement indispensable de tout ouvrage mythologique destiné à l'enfance, et nous nous sommes en cela conformé à l'usage généralement établi. Toutefois, la pensée du livre a encore présidé au choix des su-

jets que nous avons représentés, parce que nous sommes persuadé que ce ne sont point des images qu'il faut aux enfants, mais de véritables monuments qui les initient, en quelque sorte, au parti que l'art a su tirer des idées mythologiques répandues chez les anciens peuples.

Cette nouvelle édition, objet d'une révision toute spéciale, se distingue de celles qui l'ont précédée, par un exposé entièrement nouveau de la mythologie Celtique, à laquelle les découvertes récentes ont imprimé un caractère tout particulier.

Enfin nous avons suivi, pour le dessin de nos planches, les modèles les plus authentiques, empruntés à des bas-reliefs ou à d'autres objets d'art antiques ou modernes que renferment les musées de la France et de l'étranger.

LA

MYTHOLOGIE

RACONTÉE AUX ENFANTS.

AUX ENFANTS.

S'il vous est arrivé quelquefois, mes enfants, peu d'instants avant le coucher du soleil, de faire une promenade dans une belle campagne, pour y respirer l'air pur et embaumé d'une soirée d'été, vous aurez sans doute été charmés du spectacle que présente, à cette heure du jour, une nature riche et vivante. Le plus souvent ce sont des prairies émaillées de fleurs, de beaux

arbres chargés de fruits presque mûrs, des bosquets ombragés où la chaleur du jour ne peut pénétrer; quelquefois on s'arrête pour admirer les flots transparents d'un grand fleuve, ou pour écouter le murmure de quelque joli ruisseau qui s'y jette; et tout cela est animé par de gras troupeaux qui viennent se désaltérer dans ces eaux limpides, et par le chant de mille petits oiseaux qui, cachés sous la feuillée, font entendre un gazouillement harmonieux.

N'avez-vous pas senti, à cette heure, combien l'air était rafraîchi par le souffle léger du vent du soir? N'avez-vous pas remarqué, d'un côté, le soleil qui, déjà à demi caché sous l'horizon enflammé, nous oblige encore à baisser les yeux, tandis que, de l'autre, la lune s'élève comme un grand plateau d'argent dans lequel se réfléchissent les derniers rayons du couchant? Cela ne vous a-t-il pas semblé, comme à moi,

un spectacle magique et merveilleux dont vous ne pouviez, j'en suis sûr, détourner vos regards sans regret?

Eh bien! mes enfants, le tableau déjà si magnifique que nous offrent nos climats l'est encore bien davantage dans les contrées de l'Orient, c'est-à-dire dans les pays qui sont du côté où le soleil se lève. Là, toute l'atmosphère paraît enveloppée d'un voile de lumière; les flots de la mer, en s'agitant, semblent se couvrir d'étincelles; les regards sont frappés d'une riche végétation; une vapeur douce et rafraîchissante à la fois se glisse sous le feuillage des arbres; les fruits que l'on y cueille paraissent plus exquis, les moissons y sont plus abondantes, et non loin de là, comme pour mieux faire apprécier, par le contraste, les bienfaits dont la Providence a comblé cet heureux coin de la terre, s'étendent des marais fétides ou de vastes déserts

desséchés par le soleil, sans arbres, sans verdure, où jamais une goutte de pluie ne désaltère le sol, et sur lesquels soufflent par intervalle des vents violents qui soulèvent des montagnes de sable.

Aussi c'est dans l'Orient que l'aspect de cette nature si variée et si féconde a commencé à frapper les peuples qui n'avaient point, comme nous, le bonheur de connaître et d'aimer le vrai Dieu. Ces hommes, tout grossiers qu'ils étaient, comprirent bientôt que ces merveilles, qui leur paraissaient si sagement réglées, ne s'étaient pas créées d'elles-mêmes et ne se conservaient point par hasard; mais, comme ils étaient fort ignorants, ils imaginèrent que toutes les choses qui excitaient leur admiration étaient l'ouvrage de mille dieux différents.

Ce fut ainsi qu'ils se persuadèrent que la terre qui les nourrissait était

une bonne déesse, mère commune de tous les hommes; que la mer n'était contenue dans son lit que par un dieu qui la gouvernait à sa volonté; que les fleuves qui arrosaient leurs prairies étaient autant de divinités bienfaisantes; que le soleil surtout, ce grand astre qui nous donne la lumière et fait mûrir les moissons, était le dieu suprême, dont la lune, avec son disque d'argent, devait être la femme ou la sœur. Enfin il n'y eut pas d'extravagances qu'ils ne s'imaginassent et qu'ils ne crussent fort raisonnables.

Une fois qu'ils eurent conçu cette idée, ils ne s'arrêtèrent pas là. Les bois, les champs, les profondeurs de la mer, les étoiles qui brillent au ciel et qui forment ce que l'on nomme des constellations, furent peuplés de divinités qu'ils multiplièrent ainsi à l'infini. Chaque arbre eut sa déesse qui devait vivre et mourir avec lui; chaque ruis-

seau fut consacré par une naïade ou nymphe de l'onde. Il y eut une déesse qui présidait aux fleurs, une autre aux fruits, un dieu pour les troupeaux. Enfin, il n'y eut bientôt plus un seul bienfait de la Providence qui ne se trouvât placé sous la protection de quelque divinité, à laquelle on se hâta de donner une figure et de consacrer des autels.

Or, jusqu'alors, la reconnaissance seule avait créé des dieux, la crainte et la souffrance en inventèrent d'autres. On éleva des temples à la mort, à la peste, à la guerre, à la tempête, à tous les fléaux qui désolent l'humanité et ravagent le monde. On adora des dieux méchants, comme on avait adoré des dieux bons; le mal fut personnifié par un culte comme le bien l'avait été. Les arts, inventions de l'homme, eurent aussi leurs divinités tutélaires; puis les hommes eux-mêmes qui avaient rendu quelque service à leurs semblables, et

enfin, dans quelques pays, certains animaux nuisibles ou utiles reçurent les honneurs divins. Bientôt chaque peuple imagina des dieux particuliers qu'il adorait à sa manière, de sorte qu'en peu de siècles, il y eut sur toute la terre une infinité de divinités de tout genre, auxquelles on offrit des sacrifices, et pour qui l'on dressa des temples.

A la vérité ces dieux-là, tout immortels que leurs adorateurs les supposaient, ne jouissaient pas pour cela d'une bien grande perfection. Ils étaient, comme nous autres hommes, sujets à la douleur, à la colère, à la faiblesse, à la maladie, au mensonge, à tous les défauts et à toutes les misères de notre pauvre espèce; on répétait sur eux toutes sortes de contes plus ridicules les uns que les autres, et dont le récit vous fera hausser les épaules, à vous qui n'êtes pourtant encore que des enfants.

C'est l'histoire de ces dieux différents, du culte qu'on leur rendait, de la figure sous laquelle ils étaient représentés, que l'on nomme la MYTHOLOGIE, et que je veux vous raconter à présent, pour que vous puissiez mieux comprendre plus tard quelques-uns des récits que vous trouverez dans d'autres livres. Cette histoire-là ne sera point vraie, je vous en préviens, et on lui donne avec raison le nom de FABLE; mais elle n'en est pas moins indispensable à connaître pour des enfants bien élevés, et je vous engage à l'écouter avec attention, parce qu'elle n'est pas moins instructive qu'amusante.

MYTHOLOGIE
DES HINDOUS.

LES DIVINITÉS DE L'INDE.

Si l'on vous disait, mes enfants, qu'il y a dans le monde un pays où les rivières roulent un sable mêlé de paillettes d'or, où les montagnes produisent des pierres précieuses et des mines inépuisables d'argent, où l'on trouve les animaux les plus rares et des plus belles espèces, où les hommes même ont la peau de différentes couleurs, depuis celle du cuivre rouge le plus brillant jusqu'à celle du bronze le mieux poli, vous vous imagineriez sans doute, non sans apparence de raison, que l'on vous fait un conte plus incroyable que ceux du Petit Poucet ou de l'Adroite Princesse.

Eh bien ! ce pays merveilleux, ce pays qui offre des choses si extraordinaires, existe en effet en Asie, et on le nomme l'INDE. Les habitants de cette contrée s'appellent les HINDOUS.

Il y a bien des années, oh ! mais un si grand nombre d'années que jamais personne n'a pu les compter, cette belle contrée n'existait point encore, et tout l'univers ne formait qu'une immense étendue d'eau couverte de ténèbres.

Or, voilà que tout à coup une jeune et belle créature, à laquelle on donne ordinairement dans l'Inde le nom de BHAVANI, parut sur la surface des flots. D'abord, elle fut effrayée de se trouver ainsi ballottée par les vagues dans une profonde obscurité ; puis, peu à peu, s'accoutumant à cette existence toute nouvelle, elle se livra à une joie naïve, et se mit à sauter de gaieté, à peu près comme un jeune enfant à qui l'on vient de donner un beau jouet, ou plutôt comme un petit poisson qui saute le soir à la surface d'un étang pendant les

grandes chaleurs de l'été. Mais, pendant que dans sa joie elle faisait ainsi mille extravagances, elle laissa échapper trois œufs, qui en se brisant firent éclore trois jeunes dieux, nommés BRAHMA, VICHNOU, et SIVA, c'est-à-dire le Créateur, le Conservateur, et le Destructeur.

Maintenant il faut que vous sachiez que ces trois personnages sont les grandes divinités de l'Inde, où ils sont adorés quelquefois sous une seule figure à trois têtes, que l'on nomme la TRIMOURTI[1]. J'aurai plus d'une fable à vous raconter sur chacun d'eux, en commençant par Brahma, qui fut le créateur de toutes choses, à l'exception de la mer, car il y avait avant lui un dieu inconnu et tout-puissant qui avait créé l'eau sans le secours de personne.

Brahma donc, qui devint à l'instant même de sa naissance un personnage raisonnable, se trouva assis au milieu des eaux sur une fleur de LOTUS, plante qui

1. Pl. I, fig. 1.

croît assez fréquemment dans les fleuves sous les climats chauds; et il faut convenir que sa figure eût été effrayante à voir en ce moment, s'il eût existé alors quelqu'un pour la regarder, puisqu'il avait quatre têtes sur un seul corps, et autant de bras.

Autour du dieu régnaient d'épaisses ténèbres que les yeux de ses quatre têtes ne pouvaient percer, et il demeurait frappé d'étonnement de sa naissance mystérieuse, lorsque tout à coup une voix se fit entendre à ses oreilles, et lui ordonna d'implorer celui qui lui avait donné l'être. Alors Brahma, se prosternant, vit s'ouvrir devant lui toutes les merveilles de la création, qui semblaient assoupies; et après être resté cent ans en contemplation devant ce prodigieux spectacle, il se mit à créer l'univers, c'est-à-dire le ciel, la terre, les astres, les plantes, les arbres, les rochers, et enfin tous les animaux. Le globe fut placé par lui sur le sommet d'une haute montagne, que les Hindous nommaient le mont Mérou.

Cependant, mes enfants, la terre demeurait déserte, le soleil chaque jour se levait et se couchait sans qu'il y eût personne pour admirer son éclat, et les moissons qui croissaient naturellement n'étaient point récoltées, lorsque Brahma résolut de tirer de sa tête un homme qu'il nomma BRAHMANE, ce qui signifie prêtre, auquel il donna quatre livres appelés les VÉDAS, ou la parole de ses quatre bouches, dans lesquels il lui ordonna d'étudier jusqu'à la fin du monde. Puis comme le prêtre, redoutant les bêtes féroces dont les forêts étaient remplies, ne pouvait se livrer paisiblement à la lecture, le dieu tira de son bras droit un guerrier pour défendre le prêtre.

Mais tandis que ces deux hommes étaient occupés l'un à étudier les Védas, l'autre à combattre les animaux féroces, il n'y avait personne qui cultivât la terre et leur fournît leur nourriture. Ils se plaignirent donc à Brahma, qui tira de sa cuisse un troisième homme, pour être à la fois laboureur et commerçant. En-

fin, comme ces trois hommes ne pouvaient encore tout faire à eux seuls, le dieu consentit à tirer de son pied un artisan, qui fut chargé de travailler pour ses frères.

Ceci doit nous apprendre, mes enfants, que tous les hommes sont nécessaires les uns aux autres, et que leur devoir est de s'aimer et de se servir mutuellement; c'est pour cela que les égoïstes sont détestés de tout le monde, et en vérité l'on a bien raison de ne pas aimer ceux qui ne veulent obliger personne.

Brahma donna ensuite une femme à chacun de ces personnages, et ces quatre familles devinrent la source d'autant de CASTES, c'est-à-dire de races d'hommes, qui subsistent encore aujourd'hui dans l'Inde; ce sont celles des prêtres, des guerriers, des laboureurs et des artisans. Mais ce qui distingue ces différentes castes, encore plus que les états qu'elles exercent et qu'elles ne peuvent abandonner, c'est la diversité de leur couleur.

Les prêtres et les guerriers ont la peau presque aussi blanche que les habitants de l'Europe; les laboureurs et les marchands sont de la couleur du cuivre poli, et enfin les artisans et les ouvriers ont presque celle de ces écritoires de bronze que vous avez vues quelquefois sur les bureaux. Il y a encore dans l'Inde une cinquième caste, qui est méprisée de toutes les autres, et que l'on nomme celle des PARIAS. Les hommes et les femmes de cette race sont tellement détestés de tous les Hindous, qu'ils vivent relégués dans des habitations isolées, et que chacun aurait horreur de les toucher. Ces malheureux parias sont d'ailleurs reconnaissables à la couleur de leur peau, qui est d'un noir sale.

Après cela, Brahma devint si orgueilleux d'avoir inventé les Védas et créé le monde, qu'il se crut supérieur à ses frères Vichnou et Siva; mais comme vous savez que l'orgueil est un très-grand défaut, il ne tarda pas à en être puni, et fut précipité du haut des cieux jus-

qu'au fond de l'abîme sur lequel la terre est suspendue. Il fut obligé, avant de remonter au ciel, de paraître dans le monde sous quatre formes différentes d'animaux ou d'hommes méchants, et les Hindous croient encore aujourd'hui qu'il n'a repris sa place auprès de ses frères qu'après avoir subi cette pénitence.

Comme je vous ai prévenus en commençant que toute la mythologie n'est qu'une suite de fables, je n'ai pas besoin de vous répéter ici que cette histoire de Brahma, ainsi que toutes celles qui la suivront, n'est absolument qu'un conte ; mais ces sortes de contes sont fort instructifs, parce qu'ils ne sont pour la plupart que d'ingénieuses allégories, sous lesquelles les hommes les plus éclairés des anciens temps prétendaient cacher aux ignorants les secrets de la nature et de la toute-puissance de Dieu.

LES MÉTAMORPHOSES

DE VICHNOU.

Quoique le dieu Vichnou ne fût pas moins puissant que Brahma chez les Hindous, il ne fut point employé, comme son frère, à la création du monde, mais il demeura chargé de veiller à la conservation de ce merveilleux ouvrage et des trésors qu'il renferme. Toutes les fois que quelque catastrophe a menacé le globe ou ses habitants, disent les adorateurs de ce dieu, il s'est montré sur la terre sous une forme différente. C'est ce que l'on nomme les « Métamorphoses de Vichnou, » et le récit de quelques-unes de ces aventures est assez singulier pour que je vous engage à l'écouter.

La première fois que Vichnou descen-

dit du ciel, c'était pour retrouver les livres sacrés des Védas, qu'un géant ennemi des dieux avait emportés. Après les avoir cherchés pendant longtemps dans tous les coins de la terre, le dieu découvrit enfin que le ravisseur les avait cachés au fond de la mer ; aussitôt, prenant la forme d'un poisson, il plongea dans les flots, atteignit le géant, et lui arracha les livres précieux que Brahma avait autrefois confiés à ses prêtres.

Un jour que les dieux avaient inventé un breuvage mystérieux qui devait donner l'immortalité à tous ceux auxquels ils permettraient d'en goûter, de mauvais génies se présentèrent et voulurent en avoir leur part. Alors s'éleva une violente querelle entre les dieux et ces génies, et ils se livrèrent un si furieux combat que le mont Mérou, qui soutient la terre, fut précipité dans la mer. Le globe entier allait périr, lorsque Vichnou prit la forme d'une immense tortue, et supporta le monde sur son dos, jusqu'à ce que la terre eût repris sa place. Mais

il ne put empêcher qu'une partie du breuvage divin se répandît sur la surface des eaux, et les changeât en une mer de lait d'où sortirent alors plusieurs choses merveilleuses, telles qu'un éléphant blanc à trois trompes et un superbe cheval à trois têtes.

Cependant, mes enfants, quoique les mauvais génies, qui se montraient ordinairement sous la forme de géants monstrueux, eussent été vaincus par les dieux, ils ne renonçaient pas à détruire l'ouvrage de Brahma ; et l'un d'entre eux, ayant roulé la terre comme une feuille de papier, l'emporta sur ses épaules jusqu'au fond de l'abîme. Mais Vichnou, l'ayant appris, se métamorphosa en sanglier, d'autres disent tout simplement en pourceau, et attaquant le géant, il ramassa la terre sur son groin et la remit à sa place.

Vichnou reparut encore plusieurs autres fois sous diverses formes d'animaux, et chaque fois il sauva le monde de quelque grand péril ; mais il se lassa enfin de

se cacher sous ces métamorphoses ignobles, et ne voulut plus se montrer que sous la figure humaine.

Dans ce temps-là, il y avait un roi nommé Bali, dont le royaume était si étendu qu'il possédait, dit-on, le ciel, la terre et les enfers ; aussi sa puissance lui inspirait-elle tant d'orgueil, que Vichnou, indigné, résolut de le punir. A cet effet, le dieu, ayant pris la figure d'un brahmane, si petit, si petit, qu'il pouvait passer pour un nain, se présenta devant le roi, et, après l'avoir amusé par quelques tours de gentillesse, le pria de lui donner pour récompense trois pas de terrain dans son vaste empire. Bali se mit à rire en entendant cette demande, car les trois pas que le brahmane aurait pu faire avec ses petites jambes ne valaient point un demi-pas d'un homme ordinaire, et il lui accorda aussitôt ce qu'il désirait. Mais le dieu, développant soudain un corps d'une grandeur prodigieuse, d'un pas mesura le ciel, d'un autre la terre, et du troisième allait embrasser les enfers, lors-

que Bali, se jetant à ses pieds, le supplia de lui laisser un seul coin de son royaume. Vichnou, satisfait d'avoir humilié l'orgueil de ce monarque puissant, lui fit grâce, en lui ordonnant à l'avenir de se contenter des enfers, dont il lui laissa l'empire.

Jusqu'alors, pourtant, Vichnou s'était borné à paraître sous la figure d'un simple prêtre ou sous celle d'un homme ordinaire ; mais il voulut aussi se faire connaître sur la terre comme un grand roi, afin d'instruire les hommes et de leur apprendre l'usage des instruments de l'agriculture. Il se montra donc successivement sous les noms de RAMA et de KRICHNA, deux des princes les plus vaillants qui aient existé dans l'Inde, et son histoire devient alors si singulière que je veux aussi vous la raconter.

Pendant que le dieu, sous la figure de Rama, régnait sur une partie de cette contrée, il avait pris pour femme une princesse nommée SITA, qui était plus belle que le jour ; mais un géant, qui

avait nom RAVANA, l'ayant aperçue un jour qu'elle se promenait seule sur le rivage, l'enleva, et, franchissant la mer, l'emporta dans son pays, où Rama résolut de le poursuivre.

Cependant ce vaillant prince, n'ayant point une armée assez nombreuse pour entreprendre un voyage si lointain, se décida à faire alliance avec le roi des singes, qui lui envoya aussitôt, des montagnes qu'il habitait, une troupe considérable de ses sujets, à la tête desquels se trouvait le grand singe HANOUMAN, qui était de la plus belle espèce, et de plus un très-habile guerrier. Hanouman avait encore plusieurs petits talents, outre celui des tours et cabrioles que ses pareils font ordinairement, car il était, dit-on, excellent musicien. Une armée d'ours vint aussi offrir ses services à Rama, qui, les ayant acceptés avec joie, se mit aussitôt en campagne avec ces combattants d'un nouveau genre.

Or, pour arriver dans le pays où Ravana avait emporté la reine Sita, il fallait

traverser un bras de mer considérable, et, n'ayant point de vaisseaux pour embarquer son armée, Rama commençait à se désespérer, lorque le général Hanouman, à la tête de ses soldats à longue queue, se mit à construire un grand pont de rochers qui allait d'un rivage à l'autre, et l'acheva en très-peu de jours, parce que les singes, qui sont très-vifs dans leurs mouvements, comme vous savez, se trouvèrent être d'excellents ouvriers. Rama, profitant de ce secours inattendu, passa aussitôt la mer sur ce beau pont. Ayant atteint le perfide Ravana, il le tua dans une bataille, et retrouva sa chère Sita, avec laquelle il est quelquefois représenté assis sur un trône entouré de singes. On peut reconnaître, parmi les courtisans dont on le voit accompagné, le fameux Hanouman, auquel les Hindous attribuent l'invention de leur musique[1].

Les aventures de Vichnou, sous le nom de Krichna, ne furent pas moins

1. Pl. I, fig. 2.

merveilleuses. Né dans une famille de rois, il préféra passer son enfance au milieu des bergers et des bergères qu'il faisait danser au son de sa flûte, dont les sons étaient si mélodieux qu'ils attiraient à ses pieds les animaux les plus sauvages. Ce n'est pas que ce passe-temps fût le seul qui lui convînt, car de temps à autre on le voyait enlever sur son doigt des montagnes, tuer des monstres de toute espèce, et danser sur la tête des serpents.

Lorsqu'il eut atteint l'âge d'homme, Krichna se mit à parcourir le monde pour détruire des géants à plusieurs têtes et d'autres tyrans qui le désolaient; en même temps il instruisait les peuples, et leur apprenait à être sages pour devenir heureux.

Enfin, lorsque Vichnou crut n'avoir plus rien à faire sur la terre, il remonta au ciel, d'où il n'est plus redescendu qu'une seule fois, sous la figure d'un homme vertueux et savant, nommé BOUDDHA, pour enseigner aux peuples de

l'Inde les cérémonies de la religion des Brahmes, ou prêtres de Brahma. Il consacra à ce dieu le lotus, cette plante merveilleuse où Brahma s'était assis avant la création.

Les Hindous sont persuadés que Vichnou ne paraîtra plus qu'à la fin du monde, mais alors il empruntera la forme d'un cheval ailé, d'une blancheur éclatante, ayant un pied levé au-dessus du globe, et lorsqu'il posera ce pied sur le monde, les méchants seront précipités dans les enfers, et la terre tombera en poussière. En attendant ce moment fatal, Vichnou est supposé paisiblement en dormi dans la mer de lait, où il est couché sur une couleuvre à cinq têtes, qui au dernier jour vomira des torrents de flammes et détruira toutes les créatures.

Je n'aurai rien à vous dire du dieu Siva, le troisième personnage de la Trimourti, sinon que ce fut lui qui, sous la figure des monstres, des géants et des rois méchants, fut constamment l'ennemi

que le bon Vichnou fut forcé de combattre.

Je ne sais si ces contes bizarres ont pu vous offrir quelque intérêt; mais je vous engage à les étudier attentivement, parce que c'est de l'Inde que sont venus presque toutes les fables de la mythologie, ainsi que j'aurai occasion de vous le faire remarquer dans la suite de ce livre.

MYTHOLOGIE

DES PERSES.

LES MYSTÈRES DE MITHRA.

Comme dans l'histoire du grand Cyrus, mes enfants, je vous ai beaucoup parlé des Perses qui renversèrent l'empire des Mèdes, il faut que j'essaye de vous donner ici quelque idée des dieux qu'adoraient ces peuples dont nous avons admiré ensemble la sagesse et la sobriété; car vous vous rappelez sans doute que, chez eux, les jeunes gens étaient nourris de pain et de cresson, ce qui ne les empêchait pas de devenir des hommes forts et courageux.

Or, vous allez sans doute être bien surpris, lorsque vous saurez que les anciens habitants de la Perse ne connais-

saient d'autres divinités que le feu, l'eau, la terre et l'air, et surtout le soleil et la lune; mais ils ne leur élevaient point de temples ni d'autels, et c'était sur le sommet des montagnes qu'ils leur offraient en sacrifice la vie de quelques pauvres animaux.

A présent, vous comprendrez aisément que pour des peuples qui adoraient le soleil et le feu, il n'y avait rien de plus à craindre que la nuit et l'obscurité; aussi lorsqu'ils remarquèrent que la lumière disparaissait chaque soir, ils imaginèrent que quelque divinité malfaisante l'obligeait à se cacher, et comme il fallait donner un nom à ce dieu méchant, ils l'appelèrent Ahriman. Le ténébreux Ahriman devint, pour eux, l'ennemi du dieu bon qui donnait le jour, auquel ils donnèrent le nom d'Ormuzd.

Ormuzd et Ahriman furent donc les principales divinités des Perses. Ils attribuèrent au premier tous les biens, la vie, la santé, la fertilité de la terre, la création de toutes les choses utiles, la lumière

surtout; et au second tous les maux, la maladie, la stérilité de la terre, la création de toutes les choses nuisibles, et enfin les ténèbres qu'ils avaient en horreur. La demeure d'Ormuzd était supposée dans le ciel, que soutenait une haute montagne, et où l'on arrivait par un pont merveilleux, gardé par un chien fidèle. Ahriman, au contraire, devait habiter d'affreux abîmes, où la lumière du jour ne pouvait pénétrer. Tous deux avaient pour compagnons de bons ou de mauvais génies, chargés d'accomplir leurs volontés sur la terre.

Si vous avez bien suivi, mes enfants, ce que je viens de vous dire, vous saisirez facilement le rôle que jouaient chez les Perses ces dieux si différents l'un de l'autre. Aussi appelaient-ils Ormuzd, le roi des génies blancs, et Ahriman, le roi des génies noirs, et ils imaginaient que chacun d'eux devait être dans une guerre perpétuelle avec l'autre, parce qu'en effet le bien est toujours opposé au mal, comme le jour l'est à la nuit.

Ainsi ces jolies fleurs dont vous aimez tant à respirer l'odeur dans les jardins, ce petit chien blanc qui vous aime et vous caresse, cet oiseau qui chante avec tant de gaieté quand il voit le beau temps, tout cela, si vous aviez été élevés chez les Perses, vous aurait paru un présent du bienfaisant Ormuzd. Au contraire, ces chardons piquants qui vous ont écratigné le visage en traversant le jardin du voisin, cette vilaine couleuvre qui a tenté de piquer votre petit chien blanc, ce hibou si triste qui se retire dans ce vieux chêne, de peur de voir le jour, tout cela vous aurait semblé l'ouvrage du noir Ahriman. Les jours de congé, Ormuzd aurait donné le beau temps, et Ahriman aurait causé la pluie.

Mais entre ces deux divinités si différentes l'une de l'autre, il y en avait une troisième qui tenait le milieu, et empêchait Ahriman de l'emporter sur Ormuzd, comme Vichnou, chez les Hindous, se plaçait entre le créateur Brahma et Siva le destructeur : c'était MITHRA, ou le soleil,

cet astre bienfaisant qui ne permet ni à la lumière ni aux ténèbres de triompher, puisqu'il fait incessamment succéder le jour à la nuit. On l'adorait sous l'image du feu, et au lieu de ces temples magnifiques dont je vous ait fait ailleurs la description, c'était dans de sombres cavernes qu'on lui rendait un culte mystérieux. Les prêtres de Mithra étaient ces MAGES dont parle si souvent l'histoire ancienne, et le plus ancien d'entre eux se nommait ZOROASTRE; c'était à lui que l'on attribuait l'invention du culte du feu, pour rendre au soleil, sur la terre, des honneurs divins.

Maintenant, mes enfants, il faut que je vous dise que tous les Perses n'étaient pas indifféremment admis par les mages à célébrer le culte de Mithra dans les cavernes sombres où ils l'avaient établi. Ceux qui souhaitaient avoir la permission d'entrer librement dans ces grottes sacrées devaient se soumettre à des épreuves qui souvent rebutaient les plus courageux, tant elles étaient rigoureuses. Ce

n'était qu'après les essais les plus pénibles qu'ils étaient instruits des secrets de ce culte, que l'on nommait les MYSTÈRES DE MITHRA. Ces épreuves, à la vérité, étaient sagement établies pour écarter les curieux et les indiscrets, car on les plongeait alternativement dans l'eau et dans le feu; on les faisait jeûner dans un désert pendant cinquante jours, au bout desquels ils étaient enterrés dans la neige pendant vingt autres journées. Enfin, lorsque la curiosité leur avait fait supporter courageusement ces cruelles souffrances, un mage les conduisait dans l'endroit le plus secret de la caverne, où ils apercevaient au fond d'une grotte lumineuse, tapissée de verdure et arrosée par quelque fontaine limpide, un beau jeune homme qu'on leur disait être le dieu Mithra.

Les mages enseignaient en même temps à leurs initiés (c'était le nom qu'ils donnaient à ceux qui avaient été admis aux mystères), qu'un jour viendrait où Ormuzd et Ahriman se livreraient un der-

nier combat, après lequel le monde renouvelé par le feu deviendrait une terre nouvelle, que le brillant Mithra éclairerait de ses rayons.

Le culte mystérieux de cette divinité perse fut apporté et pratiqué à Rome pendant plusieurs siècles. Dans les premiers temps, on y sacrifiait des victimes humaines; mais l'empereur Adrien défendit ces sacrifices horribles, qui ne furent renouvelés que sous les empereurs les plus cruels, tels que Commode et Élagabale.

Les Perses qui n'avaient point de temples, comme les Grecs et les Romains, n'élevaient pas non plus de statues à leurs dieux. On ne connaît point d'image qui représente Ormuzd et Ahriman; et lorsque Mithra est figuré sur leurs monuments, c'est toujours sous la forme d'un beau jeune homme coiffé d'un bonnet asiatique, et immolant, à l'entrée d'une caverne, un taureau sur lequel il est assis[1].

1. Pl. II, fig. 3.

Ce tableau, dans lequel figurent deux mages, dont l'un tient une torche allumée, et l'autre une torche renversée, pour représenter le jour et la nuit, est sans doute celui de quelque sacrifice usité pendant les mystères de Mithra, ou peut-être, selon plusieurs savants, l'image de quelque grande découverte astronomique sur la marche du soleil.

Ce que je viens de vous raconter de la mythologie des Perses, mes enfants, ne vous a peut-être pas intéressés autant que je l'aurais voulu; mais il était nécessaire que vous en apprissiez quelque chose, parce que nous trouverons plus tard des fables qui s'en rapprochent, et sur lesquelles vous serez bien aises de vous arrêter un moment.

MYTHOLOGIE
DES ÉGYPTIENS.

ISIS et OSIRIS.

Si, parmi les histoires que je vous ai déjà racontées, mes enfants, vous avez remarqué, comme je l'espère, celle des anciens Égyptiens, vous ne serez pas fâchés, sans doute, de retrouver ici ce pays extraordinaire que le Nil arrose chaque année, et où l'on rencontre encore aujourd'hui tant de monuments célèbres.

Eh bien, de même que l'Inde et la Perse dont nous parlions tout à l'heure, l'Égypte est située dans l'Orient, et c'est de l'histoire des dieux égyptiens que je vais à présent vous entretenir. Ces dieux vous sembleront peut-être aussi

fort extraordinaires par leurs figures bizarres et leurs aventures prodigieuses; mais je vous ai prévenus que j'aurais à vous raconter des choses plus incroyables que des contes de fées, et je vais tenir ma parole.

Il y avait autrefois, en Égypte, un roi nommé Osiris et une reine nommée Isis, qui faisaient très-bon ménage. Les uns disent qu'ils étaient frère et sœur, et que, suivant l'usage du pays, on les avait mariés ensemble; mais d'autres assurent que le roi n'avait qu'un frère nommé Typhon, qui était roux de cheveux et d'un fort mauvais caractère, et que la reine Isis était une belle princesse d'une contrée voisine, qu'Osiris avait épousée.

Or, ce bon prince ayant inventé la charrue et l'art de cultiver la terre, que nous nommons l'agriculture, résolut d'aller porter dans les pays environnants les bienfaits de sa découverte. Comme le Krichna des Hindous, il chercha à rendre les peuples meilleurs en les rendant plus heureux; et, à cet effet, il assembla une

grande armée d'hommes et de femmes, avec laquelle il se mit à courir le monde, non pas pour ravager les terres de ses voisins, comme le font ordinairement les conquérants, mais pour leur apprendre à labourer leurs champs et à en tirer d'abondantes récoltes. Aussi, comme Osiris n'avait que de bonnes intentions, il réussit parfaitement dans tout ce qu'il entreprit, et se fit des amis partout où il passa, parce que les hommes ne pouvaient lui témoigner trop de reconnaissance pour les utiles inventions qu'il leur apportait.

Pendant que ce bon roi parcourait ainsi les contrées lointaines, il avait laissé son royaume à gouverner à sa femme Isis, dont il connaissait la sagesse, et à son frère Typhon, qui aurait bien voulu s'emparer du trône d'Égypte pendant son absence; car ce prince jaloux ne possédait, pour sa part, qu'un pays marécageux, d'où s'exhalaient continuellement des vapeurs pestilentielles, et ces déserts arides où je vous ai raconté

ailleurs que l'armée de Cambyse fut ensevelie sous des montagnes de sable. Mais Osiris, en revenant de ses voyages, fut accueilli de son peuple avec tant d'acclamations, que Typhon ne put faire autrement que de lui rendre sa couronne.

Cependant ce mauvais prince, qui n'avait pas renoncé au désir de se faire roi de l'Égypte, résolut d'attirer son frère dans un piége et de le faire périr. A cet effet, peu de temps après son retour, il invita Osiris à une grande fête, sous prétexte de célébrer cet heureux événement; et après le festin, qui fut splendide, il fit apporter devant les convives un coffre magnifique, dont le travail était si précieux qu'il fit envie à tous ceux qui le virent. Osiris se laissa charmer comme les autres, et ne put s'empêcher de témoigner à son frère combien il serait satisfait de posséder ce coffre merveilleux; mais le perfide, qui avait ses raisons pour cela, lui répondit qu'il avait fait vœu de ne le donner qu'à celui qui pourrait y entrer tout entier.

Osiris aussitôt lui offrit d'essayer de s'y mettre, ce que l'autre accepta avec empressement; mais à peine le bon prince se fut-il placé dans ce coffre dangereux, que le traître Typhon, le refermant avec force, ordonna qu'on l'enlevât et qu'on le jetât dans le Nil, ce qui fut exécuté à l'instant même.

Je vous laisse à penser quelle fut la douleur de la reine Isis, lorsqu'elle apprit la perfidie de Typhon et la mort de son mari. Dans son chagrin, elle se couvrit de vêtements de deuil; et abandonnant son palais et son royaume à son fils Horus, elle se mit en route pour tâcher de retrouver le coffre qui renfermait le corps d'Osiris, et lui rendre les derniers devoirs. Typhon profita de son absence pour s'emparer du trône et en chasser son neveu.

Or, les eaux du Nil, en descendant vers la mer, avaient entraîné le corps d'Osiris jusqu'à un lieu voisin de la ville de Byblos, en Égypte, où le coffre s'était arrêté sous une plante de lotus, qui

en très-peu d'années devint si prodigieusement grande, que le cercueil d'Osiris s'y renferma tout entier. Le roi de Byblos, ayant remarqué cette plante merveilleuse, la trouva si belle, qu'il la fit couper pour en former une des colonnes de son palais.

Pendant ce temps, Isis, toujours inconsolable, avait déjà parcouru bien des pays sans avoir recueilli aucune nouvelle de ce qu'elle cherchait. La plupart de ceux qu'elle rencontrait sur son chemin ne savaient ce qu'elle voulait leur dire, et les autres lui tournaient le dos sans lui répondre; car il y a beaucoup de gens qui ne s'occupent guère de consoler les affligés. Enfin elle rencontra des enfants qui furent plus compatissants, et qui lui apprirent que l'objet qu'elle demandait avait été porté par le fleuve du côté de la ville de Byblos. La bonne Isis les remercia de grand cœur, et, pour les récompenser de leur obligeance, elle leur accorda le don de la divination, c'est-à-dire la faculté de deviner tout ce qu'ils

voudraient savoir; puis elle poursuivit sa route avec empressement.

Elle arriva ainsi aux portes de Byblos, l'une des plus grandes cités de ce temps-là, et elle s'assit tristement au bord d'une fontaine, espérant que quelque passant charitable pourrait lui donner des renseignements sur l'objet de ses recherches; mais elle y resta bien longtemps sans qu'il se présentât personne. Elle commençait déjà à se désoler, lorsque les servantes de la reine de Byblos vinrent puiser de l'eau à la fontaine, et se demandèrent entre elles ce que faisait là cette étrangère qui paraissait si affligée. Isis, qui les entendit, s'approcha d'elles, et touchant avec sa main leurs longs cheveux qu'elles portaient flottants, elle répandit sur toute leur personne l'odeur d'un parfum exquis, ce qui les remplit de surprise.

Cependant ces femmes étant allées raconter à leur maîtresse le don merveilleux qu'elles avaient reçu de l'étrangère, cette princesse fut si charmée de cette décou-

verte précieuse qu'elle pria Isis de devenir la nourrice de son fils, qui était encore tout petit. La déesse y consentit de bonne grâce, sans se faire connaître, parce qu'elle était persuadée que c'était dans ce pays-là qu'elle retrouverait le corps de son mari.

Il y avait déjà quelque temps qu'Isis nourrissait le petit prince de Byblos en lui mettant son doigt dans la bouche, car elle n'avait point de lait à lui donner, et elle avait même pris tant d'affection pour cet enfant que chaque nuit elle l'environnait de flammes célestes, dans l'espoir de le rendre aussi immortel, lorsqu'elle découvrit enfin dans le palais la colonne où était enfermé le coffre d'Osiris. Aussitôt, se métamorphosant en hirondelle, elle se mit à voltiger autour de cette colonne; mais la reine, l'ayant surprise dans cette occupation, jeta un cri si perçant en voyant son enfant environné de flammes, qu'Isis reprenant sa première forme lui avoua ce qu'elle était. La reine, touchée du récit de ses malheurs, lui ac-

corda la permission de reprendre ce coffre tant cherché, ce qu'elle fit aussitôt sans endommager la colonne qui soutenait le palais, colonne qui devint par la suite un objet sacré pour les Égyptiens.

Alors elle s'embarqua sur le fleuve avec son précieux fardeau, et s'en retourna dans une ville nommée Bouto, où le jeune Horus était secrètement élevé, de peur que son oncle Typhon ne le découvrît et ne le fît mourir. Ce fut auprès de Bouto qu'elle éleva un petit tombeau, où elle déposa le corps de l'époux qu'elle pleurait.

Depuis ce temps, l'arbuste lotus, qui avait conservé le corps d'Osiris, devint une plante révérée des Égyptiens, qui la regardaient comme l'image de la fécondité que le Nil répand sur leur pays, parce que l'apparition de cette fleur aquatique annonce chaque année l'époque du débordement du fleuve.

LA DÉFAITE DE TYPHON.

Pendant ce temps, mes enfants, le traître Typhon était resté paisible possesseur du trône de son frère. Osiris était descendu aux enfers, où les Égyptiens croyaient que se rendaient toutes les âmes des hommes après leur mort, et il y était même devenu roi de ces lieux funèbres sous le nom de Sérapis.

Un jour que Typhon était à la chasse aux ours, chasse qu'il faisait ordinairement au clair de la lune, il arriva justement auprès du lieu où se trouvait le tombeau d'Osiris, et apprit bientôt qu'il renfermait le corps de son frère. Dans sa fureur, il le coupa en quatorze morceaux

qu'il jeta de tous côtés, et même dans le Nil, afin qu'Isis ne pût pas les retrouver, et encore moins les réunir; mais cette princesse, ayant appris le nouveau crime de ce méchant, se mit aussitôt à la recherche des débris du corps de son mari, et fit tant qu'elle parvint à les retrouver tous, à l'exception d'un seul que les poissons du fleuve avaient dévoré.

Cependant le temps approchait où Osiris devait revenir des enfers, et chasser le cruel Typhon du trône qu'il avait usurpé. En effet le bon roi, ayant reparu sur la terre, se joignit à son fils Horus, qui, à la tête d'une armée, parvint à vaincre l'usurpateur, et même à le charger de fers; mais Isis, qui était bonne, voyant son ennemi ainsi abattu, en eut pitié et brisa ses chaînes, de sorte que Typhon, prenant la fuite, se retira dans les déserts, d'où il n'est jamais sorti depuis.

Le prince Horus fut tellement irrité que son ennemi lui eût ainsi échappé,

qu'oubliant le respect qu'il devait à sa mère, il lui arracha le diadème dont son front était couronné. La reine s'en consola en mettant sur sa tête des cornes de vache, avec lesquelles elle est souvent représentée.

Après leur mort, tous les personnages dont je viens de vous raconter l'histoire reçurent les honneurs divins, et on leur éleva des temples et des édifices nombreux en différents endroits de l'Égypte. La plus grande des pyramides, que l'on voit encore aujourd'hui auprès des ruines de Memphis, passait pour avoir été le tombeau d'Osiris, et l'image de ces divinités se retrouve sur tous les monuments que le temps a respectés. Osiris et Isis étaient considérés chez les Égyptiens comme les grands dieux, les dieux du bien et de l'abondance, et Typhon comme celui du mal et de la stérilité. Un fils d'Osiris, nommé Anubis, qui avait, dit-on, aidé Isis à chercher le corps de son mari, leur fut associé, et on le trouve souvent figuré à côté d'eux

avec une tête de chien, pour exprimer la sagacité dont il fit preuve dans cette occasion.

Horus et Anubis ne furent pas les seuls enfants des deux grands dieux; on leur donnait encore pour fils HARPOCRATE, qui, en sa qualité de dieu du silence, est toujours représenté immobile et ayant un doigt sur sa bouche. Les Égyptiens et les autres peuples de l'antiquité le plaçaient à la porte de leurs temples, ce qui signifiait que les mystères dont la divinité s'environne doivent toujours être respectés.

A présent, il faut que je vous dise sous quelles formes bizarres les anciens adoraient ces dieux, auxquels ils rendaient de si grands honneurs.

Osiris est ordinairement représenté comme un personnage robuste, tantôt avec une tête d'homme, tantôt avec une tête d'épervier, sorte d'oiseau de proie dont l'œil perçant fixe le soleil; quelquefois aussi avec une tête d'ibis, autre oiseau honoré en Égypte, parce qu'il faisait

la guerre aux petits serpents dont la terre restait couverte après les inondations du Nil[1]. Souvent on trouve la figure de ce dieu couronnée d'une fleur de lotus, facile à reconnaître à ses cinq feuilles; il tient dans sa main un bâton surmonté d'une tête d'oiseau huppé, et sur son épaule un fléau à battre le grain, à cause de l'agriculture dont l'invention lui était attribuée. C'est pour cela que le bœuf, qui seconde le laboureur dans ses travaux, lui était consacré. Le bœuf Apis, que les anciens Égyptiens adoraient comme une divinité, n'était autre que le symbole du labourage, que cette sage nation honorait avec raison comme celui de tous les arts qui est le plus utile aux hommes.

Souvent aussi Osiris a pour coiffure un bonnet pointu, un globe ou une trompe d'éléphant : c'est par ces divers ornements qu'il est fréquemment caractérisé sur les anciens monuments; mais ce qui

1. Pl. III, fig. 4.

le rend surtout reconnaissable, c'est une espèce de clef qu'il tient à la main, pour signifier qu'il dispose à son gré des inondations du Nil, dont les eaux bienfaisantes sont la seule cause de la fécondité de l'Égypte[1].

Lorsque Osiris était invoqué sous le nom de Sérapis, dieu des enfers, sa figure était celle d'un vieillard vénérable, dont le front était surmonté d'un boisseau propre à mesurer le grain; on le voyait assis sur un trône, et ayant à ses pieds un chien à trois têtes.

La déesse Isis est souvent figurée sous les traits d'une belle femme, dont la tête, portant deux ailes de vautour déployées, est couronnée d'une longue paire de cornes entre lesquelles est placé un globe ou un disque rond. Elle tient dans sa main gauche un bâton à l'extrémité duquel se trouve une tête d'oiseau huppé, et dans la droite la clef du Nil[2]. Quelquefois aussi Isis est représentée assise, et tenant

1. Pl. III, fig. 5 — 2. Pl. IV, fig. 6.

sur ses genoux un enfant; devant son front se dresse un petit serpent aquatique, nommé Uræus, que les Égyptiens regardaient comme le symbole de la royauté. D'autres fois encore, au lieu d'un visage de femme, le corps de cette déesse porte une tête de vache avec ses cornes [1].

Osiris et Isis étaient souvent pris pour le soleil et la lune, et alors les cornes que nous voyons à cette dernière divinité, dans ses images, ne sont autres que celles du croissant de cet astre.

Quant au perfide Typhon, comme si la laideur annonçait toujours la méchanceté, il est presque toujours représenté sous la forme d'un homme laid et à cheveux roux, ou d'un personnage monstrueux à plusieurs têtes barbues. C'est aussi par la même figure que sont indiqués les étrangers sur les monuments des Égyptiens, qui haïssaient leurs voisins et les regardaient comme des ennemis.

1. Pl. IV, fig. 7.

Typhon était encore adoré sous la forme d'un crocodile, d'un hippopotame, d'un loup ou de quelque autre animal nuisible. Les peuples de l'Égypte lui attribuaient tous les malheurs de leur pays, tels que la peste, la sécheresse et la famine, qui en était ordinairement la suite; et pour l'apaiser on lui sacrifiait un lièvre, le plus peureux des animaux, ou un âne roux, à cause de l'entêtement et de l'indocilité de cette bête.

Osiris, Isis, Horus, Anubis, Harpocrate, Typhon, n'étaient pas les seules divinités auxquelles les Égyptiens rendissent un culte; ils adoraient encore les Cabires, sorte de dieux inférieurs, mais encore puissants, auxquels on avait élevé un temple magnifique dans la ville de Memphis. Ces dieux, qui étaient au nombre de sept, étaient figurés par des nains à gros ventre et à tête monstrueuse, et armés de marteaux, que l'on supposait être les gardiens de l'Égypte.

Maintenant, si quelqu'un de vous me demandait une explication de ces fables,

je lui dirais qu'Osiris figurait le Nil, bienfaiteur de l'Égypte, dont sa femme Isis était l'image, et que Typhon, ce dieu malfaisant, véritable Ahriman des Égyptiens, représentait le vent d'Afrique, souffle dévorant qui, dans cette contrée, dessèche les moissons et détruit l'espérance du laboureur.

MYTHOLOGIE

DES GRECS ET DES ROMAINS.

SATURNE et JANUS.

Puisque vous avez lu l'histoire grecque, mes enfants, vous vous souvenez sans doute encore de Cécrops et de Cadmus, qui portèrent dans le pays des Pélasges les arts de l'Égypte et de la Phénicie ; mais la culture des champs, celle de la vigne et de l'olivier, ne furent pas les seuls dons que ces courageux aventuriers firent à la Grèce, car ils y introduisirent en même temps les dieux de leur patrie.

A la vérité, Isis, Osiris, Typhon, Anubis, les Cabires, ne conservèrent point dans ces contrées étrangères leurs noms, et encore moins leurs figures bizarres ;

mais les récits que l'on faisait sur leur compte devinrent la source d'une mythologie plus variée, et bien autrement intéressante que celle que je vous racontais tout à l'heure. Ce fut de la Grèce que le culte de ces dieux se répandit promptement en Italie, où les Romains, et avant eux les peuples du Latium, leur élevèrent successivement une infinité de temples et d'autels.

Cette mythologie grecque et latine, mes enfants, doit être étudiée avec soin, parce que c'est aux divinités qu'elle met en scène, ou dont elle raconte l'histoire, que se rapportent presque tous les tableaux, toutes les statues, dont les palais et les jardins publics sont ornés. Si vous allez dans ces lieux de promenade ou dans les musées, vous y voyez l'image d'un grand nombre de ces dieux et de ces déesses, que vous apprendrez facilement à distinguer lorsque vous aurez écouté les fables dont ils sont l'objet, et remarqué les attributs qui les caractérisent. Mais comme vous ne savez peut-être pas en-

core ce que l'on nomme un attribut, je vais tâcher de vous l'expliquer.

Chaque divinité, pour se faire reconnaître, était pourvue de quelque signe particulier. Ainsi nous avons déjà vu Isis et Osiris porter la clef du Nil, un fléau ou un bâton qui leur servait de sceptres. D'autres dieux sont armés de la foudre, d'une lance, d'une épée, d'un bouclier. Quelques déesses portent des couronnes de fleurs et des branches de verdure, ou soutiennent de grandes cornes renversées, que l'on nomme des cornes d'abondance parce qu'il s'en échappe une infinité de fruits, de fleurs, de pièces de monnaie, de pierres précieuses; quelques autres ont à leurs pieds les animaux qui leur sont consacrés, tels que le hibou, le chien, le lion, l'aigle, et cent autres encore de différentes espèces. Eh bien! ces armes, ces couronnes, ces fleurs, ces animaux, ce sont les ATTRIBUTS des diverses divinités auprès desquelles ils sont placés. Maintenant, lorsque devant vous on emploiera cette expression, j'espère

que vous pourrez la comprendre, et que vous saurez même bientôt vous en servir à propos.

Le plus ancien de tous les dieux, disaient les Grecs, était le CIEL. Il avait pour femme CYBÈLE ou VESTA, qui n'était autre que la TERRE, et qu'à cause de cela on représentait sous la figure d'une femme vénérable, assise sur un chariot traîné par des lions, et la tête couronnée de tours et de créneaux de murailles; elle tenait dans sa main une clef pour indiquer que la terre renferme des trésors[1].

Cette déesse, lorsqu'on l'adorait sous le nom de Vesta, présidait au feu sacré qui rend la terre féconde, et c'est pour cette raison qu'à Rome des prêtresses, nommées VESTALES, étaient chargées d'entretenir dans son temple un feu qui ne devait jamais s'éteindre.

On raconte, à ce sujet, que la peste ayant éclaté dans Rome, peu de temps après l'expulsion de Tarquin le Superbe,

1. Pl. V, fig. 9.

si j'ai bonne mémoire, les Romains consultèrent un oracle, qui déclara que le fléau ne cesserait que lorsque la statue de Vesta aurait été apportée dans un temple qui venait de lui être consacré. Mais le vaisseau qui portait cette statue, étant entré dans le Tibre, resta engagé dans le sable sans qu'aucune force pût l'en arracher, jusqu'à ce qu'une vestale, nommée Claudia, ayant attaché sa ceinture au navire, l'amena ainsi jusque dans la ville, sans paraître employer le moindre effort. Tout le monde cria au miracle; et en effet cela eût été vraiment miraculeux, si toutefois une pareille fable pouvait être crue des personnes raisonnables.

Le Ciel et Vesta eurent un grand nombre d'enfants, dont les deux principaux furent TITAN et SATURNE. Titan, qui était l'aîné de la famille, devait être roi du monde entier; mais Cybèle, qui lui préférait son autre frère, parce qu'il était d'un caractère plus docile, fit tant par ses caresses et ses prières, que Titan

consentit à céder son empire à Saturne, pourvu que celui-ci, de son côté, s'engageât à ne jamais élever d'enfant mâle, et promît de dévorer aussitôt tous les petits garçons que sa femme RHÉA mettrait au monde.

Je n'ai pas besoin de vous dire que tout ceci n'est qu'une fable bizarre; car il n'y a jamais eu de père assez dénaturé pour manger ses enfants; mais vous comprendrez mieux le sens de ce conte singulier, lorsque vous saurez que Saturne était l'image du Temps, qui dévore en effet ses enfants, puisqu'il n'y a pas d'homme qui puisse vivre éternellement[1].

Cependant Rhéa, qui était une bonne mère, ne pouvait voir sans douleur son mari dévorer tous ses petits garçons et ne lui laisser que ses petites filles. Elle imagina donc de sauver trois de ses enfants, qu'elle nomma JUPITER, NEPTUNE et PLUTON, et quand Saturne, leur père, lui demanda ces pauvres innocents pour

1. Pl. V, fig. 8.

son souper, elle lui servit trois grosses pierres, dont le dieu feignit sans doute de se contenter. Les trois enfants furent confiés à des personnes discrètes et charitables, qui les élevèrent secrètement de peur que Saturne ne parvînt à les découvrir.

A quelque temps de là, Titan, ayant appris la supercherie dont Rhéa avait usé envers son mari, déclara aussitôt la guerre à Saturne, et le chassant de l'OLYMPE (l'une des plus hautes montagnes de la Grèce, où les anciens supposaient que la demeure des dieux devait être placée), il le força de se retirer en Italie, où le dieu banni fut accueilli à bras ouverts par le bon roi JANUS, qui régnait alors dans le Latium.

Là, Saturne, avec l'aide de son ami Janus, s'étant aussi approprié un petit royaume, rendit les habitants de ce pays si heureux, que le temps où ces deux princes régnèrent sur la terre est ordinairement appelé « l'Age d'Or », parce qu'alors tous les hommes étaient doux et ver-

tueux, et que personne ne pensait à faire le moindre mal à ses semblables.

Lorsque tout à l'heure, mes enfants, je vous ai nommé le roi Janus, vous vous serez sans doute souvenus de ce dieu à double visage, dont le temple à Rome restait ouvert pendant la guerre et se fermait en temps de paix, ainsi que le raconte l'histoire romaine[1]. C'était en effet ce bon prince lui-même qui, après sa mort, avait reçu les honneurs divins des peuples de l'Étrurie et du Latium, où il avait régné. Il avait donné son nom au mois de Janvier, le premier de l'année; le mont Janicule, l'une des sept collines de la ville de Rome, lui était consacré, et comme il passait pour l'un des dieux les plus doux et les plus prudents, il était chargé de veiller à la porte de chaque maison, que l'on nommait en latin « Janua », pour préserver de malheur ceux qui l'habitaient.

A la vérité, Janus n'était pas seul,

1. Pl. VI, fig. 10.

parmi les dieux, occupé de ce soin conservateur; car il y avait, dans chaque habitation romaine, de petits dieux nommés LARES et PÉNATES, qui avaient, dit-on, quelques rapports avec les Cabires de l'Égypte.

Les premiers étaient les gardiens de la maison, et on les représentait quelquefois sous la forme d'un chien, parce que ce fidèle animal, par sa vigilance et ses aboiements, tient les voleurs éloignés. Les seconds étaient les dieux du foyer domestique, c'est-à-dire du lieu où la famille entretenait le feu sacré. Ils étaient figurés par deux jeunes hommes assis, armés chacun d'une lance, et aux pieds desquels était couché un gros chien. On les plaçait ordinairement dans l'endroit le plus retiré de la maison, où une lampe constamment allumée brûlait devant eux. Chaque famille romaine avait ses Pénates particuliers, qu'elle transportait avec elle lorsqu'elle changeait de demeure; mais les Lares ne quittaient point l'habitation à laquelle ils étaient attachés. Il

y avait en outre des Lares chargés de la garde des chemins publics, des carrefours, des campagnes, des vaisseaux; leurs statues se voyaient partout, et les esclaves que leurs maîtres avaient affranchis y suspendaient leurs chaînes en action de grâces.

A présent, lorsque vous trouverez dans quelque livre d'histoire qu'il y est question des dieux domestiques, vous saurez que les Lares et les Pénates étaient ceux auxquels on donnait ce nom.

JUPITER.

Rhéa, craignant que Saturne ne découvrît ce qu'étaient devenus les petits garçons qu'elle avait soustraits à sa voracité, les avait mis en nourrice chez de bonnes nymphes, qui habitaient le mont Ida, dans l'île de Crète, l'une des îles de l'Archipel grec. Ces nymphes, qui étaient de sages et discrètes personnes, eurent grand soin de ces enfants, qu'une chèvre nommée Amalthée nourrit tous les trois de son lait; et comme ils pleuraient fort souvent, elles inventèrent une espèce de danse dans laquelle elles frappaient à coups redoublés sur des vases d'airain, afin d'empêcher, par ce bruit étourdissant, Saturne et Titan d'entendre les cris des

trois marmots. Mais nous avons vu tout à l'heure que cette précaution devint entièrement inutile, puisque ce dernier, ayant découvert la tromperie, chassa Saturne du ciel; Jupiter, Neptune et Pluton se virent réduits à chercher une autre retraite.

Cependant Jupiter, étant devenu grand, s'empara de l'Olympe, et devint le maître du tonnerre. Il fit la guerre contre les fils de Titan, géants énormes qui avaient entassé l'une sur l'autre plusieurs montagnes pour escalader le ciel; le jeune dieu les foudroya, et plusieurs de ces monstres furent engloutis sous les montagnes qu'ils avaient soulevées. Cette victoire fit d'autant plus d'honneur à Jupiter, que les autres dieux ses frères et sœurs, à l'approche des Titans, l'avaient abandonné pour se sauver en Égypte, où, pour ne pas être reconnus, ils avaient pris la forme de divers animaux, selon ce que racontaient les Grecs; et il eut ainsi le mérite d'avoir sauvé seul l'empire céleste.

vous sachiez quels étaient les ouvriers qui fabriquaient cette arme terrible, que ce dieu tenait toujours à la main droite. On les nommait les CYCLOPES, et on les croyait fils de Neptune. Ces Cyclopes étaient des géants monstrueux, habiles forgerons, qui n'avaient qu'un œil au milieu du front. On supposait que les ateliers de ces terribles ouvriers étaient placés dans les entrailles de la terre, et que les tourbillons de flammes et de fumée que vomissaient certains volcans étaient produits par les fourneaux de leurs forges. Je crois d'ailleurs vous avoir expliqué, dans l'histoire grecque, comment il faut entendre cette fable des Cyclopes, et je pense bien que vous ne l'avez point oublié.

Jupiter, se trouvant ainsi le plus puissant des dieux, voulut avoir un échanson, c'est-à-dire un serviteur assez adroit pour lui verser le NECTAR, qui était la liqueur des dieux de l'Olympe. Un jour, du haut du ciel, il aperçut sur une montagne d'Asie un jeune garçon d'une rare beauté, nommé GANYMÈDE, qui était le

Vous vous souvenez sans doute du temple d'Olympie, où l'on admirait cette célèbre statue de Jupiter, ouvrage du sculpteur Phidias, et de celui que Romulus lui éleva dans Rome, sous le nom de JUPITER STATOR, c'est-à-dire qui arrête, à l'occasion de cette bataille contre les Sabins, dans laquelle il avait obtenu de ce dieu d'arrêter la fuite de ses soldats.

C'était encore la même divinité que les Égyptiens adoraient sous le nom d'AMMON, dans ce temple fameux qu'Alexandre le Grand visita au milieu des déserts de l'Afrique. Le dieu y était représenté avec des cornes de bélier, parce que, disait-on, dans la guerre des dieux contre les Titans, il avait revêtu un moment la forme de cet animal; mais il faut croire plutôt que ce Jupiter Ammon n'était autre que le dieu Osiris des Égyptiens, dont, comme je vous le disais il n'y a pas longtemps, la tête était quelquefois surmontée de cette coiffure, symbole de la force et du courage.

Il me serait impossible, mes enfants, de vous rappeler ici tous les autres temples et tous les surnoms de ce dieu célèbre; mais je ne dois pas oublier de vous dire que dans les cérémonies du culte qu'on lui rendait en Crète, ses prêtres, nommés CORYBANTES ou CURÈTES, imitaient la danse bruyante que les nymphes du mont Ida avaient inventée pour dérober à Titan les cris de Jupiter et de ses frères.

Telle était la puissance de ce dieu, que les anciens appelaient le père des dieux et des hommes, qu'il lui suffisait de froncer le sourcil pour faire trembler l'Olympe, et que, lorsqu'il éternuait, le monde entier était ébranlé jusque dans ses fondements.

Cette divinité suprême, sujette à s'enrhumer comme vous et moi, va vous sembler sans doute fort extraordinaire; mais je vous ai avertis que la mythologie n'était qu'un tissu de fables ingénieuses, dont vous comprendrez mieux le sens caché, lorque vous serez plus avancés dans vos études.

JUNON et MERCURE.

Cependant, mes enfants, cette déesse Junon, que Jupiter avait prise pour femme, n'avait pas un très-bon caractère ; elle était défiante, jalouse, orgueilleuse, médisante, colère surtout, et tourmentait souvent son mari par son humeur acariâtre.

Un jour Jupiter, fatigué de tant de tracasseries, résolut de choisir une autre femme parmi les simples mortelles, et jeta les yeux sur la jeune Io, fille d'un roi d'Argos nommé INACHUS. Cette princesse était aussi belle et plus aimable que Junon, quoiqu'elle ne fût pas déesse ; mais Junon, ayant appris le dessein de Jupiter, poursuivit cette pauvre fille avec tant

d'acharnement, que Jupiter fut obligé de la métamorphoser en génisse, pour la dérober à la fureur de la reine des dieux.

A quelque temps de là, Junon, qui d'abord avait ignoré ce que sa rivale était devenue, découvrit enfin sa métamorphose, et supplia Jupiter avec tant d'instances de lui donner cette petite vache que le dieu n'osa pas la lui refuser.

Mais à peine Junon eut-elle Io en sa puissance, que de peur que son mari ne la lui enlevât pour lui rendre sa première forme, elle la plaça sous la garde d'un homme qui avait cent yeux, dont cinquante au moins demeuraient ouverts, tandis qu'il dormait des cinquante autres. Cet homme-là se nommait ARGUS, et il n'y eut jamais un gardien plus fidèle et plus vigilant.

Alors Jupiter ordonna à son messager MERCURE, qui était un garçon adroit et intelligent, de tuer cet infatigable surveillant, et de soustraire Io à la colère de Junon.

L'entreprise n'était pas facile, puisqu'il fallait trouver le moyen de surprendre Argus; mais Mercure, qui avait des ailes à la tête et aux pieds pour exécuter plus promptement les ordres de son maître, possédait en outre une foule d'autres talents. Par exemple, il jouait de la flûte dans la perfection, excellait à faire des tours d'adresse en tout genre, et l'on dit même que les voleurs l'avaient adopté pour leur patron, à cause de son habileté reconnue à tous les exercices qui exigent de la finesse. Mercure, à la vérité, était de tous les dieux le plus occupé; car il était chargé en même temps d'assurer la bonne foi des marchands, de veiller à la sûreté des chemins publics, et enfin de conduire chaque jour aux enfers les âmes des morts.

Ce fut de ce dieu, dont l'image chez les Grecs était souvent placée dans les rues, comme celle du dieu Janus chez les Romains, qu'Alcibiade fut accusé par ses ennemis d'avoir brisé les statues dans les carrefours d'Athènes; et je n'ai pas

besoin de vous rappeler ici ce que raconte à ce sujet l'histoire grecque.

Mercure donc, malgré son habileté, ne sachant quelle ruse employer pour tromper la vigilance d'Argus, imagina d'aller trouver le dieu du sommeil, qui se nommait MORPHÉE, et de lui demander quelque moyen d'endormir à la fois les cent yeux de cet infatigable gardien.

Morphée, tout dieu qu'il était, ne faisait pas grand bruit dans le monde. Il avait établi sa demeure dans un pays où régnait continuellement le silence le plus absolu, et son palais était impénétrable aux rayons du soleil. Jamais autour de cette retraite on n'entendait le chant des coqs ni les aboiements des chiens; une souris même en trottant y aurait fait trop de bruit, et Mercure, malgré la légèreté de ses pieds ailés, n'y entra pas sans précaution, de peur d'éveiller en sursaut dieu dont il venait réclamer le secours.

Morphée était couché sur un lit d'ébène, au-dessus duquel étaient suspendues des touffes de pavots, plante qui a la

propriété de procurer le sommeil. Sa tête portait une couronne de fleurs de la même espèce, et il semblait plongé dans un profond repos. Autour de lui voltigeaient sous diverses formes les SONGES légers, espèces de dieux qui causent aux hommes des rêves doux ou pénibles, et dans un coin obscur Mercure crut apercevoir le CAUCHEMAR, le plus hideux de tous les songes, sous la figure grimaçante d'un singe accroupi.

Le cauchemar, mes enfants, ne visite guère les personnes sobres, et dont la conscience est tranquille; mais il trouble souvent le sommeil de ceux qui se livrent à la gourmandise, ou qui ont quelque mauvaise action à se reprocher.

Mercure adressa bien doucement sa prière à Morphée, et le dieu, ouvrant à peine les yeux, étendit les bras, et, après avoir bâillé trois fois, lui fit présent d'une poignée de pavots, dont l'effet devait être d'endormir Argus, dès que cela lui conviendrait; puis, se retournant de l'autre côté, il se rendormit, sans attendre seu-

lement qu'on le remerciât. Mercure, qui avait autre chose à faire, se hâta de quitter ce palais silencieux, où le sommeil commençait à le gagner, et se dirigea rapidement vers la prairie où le clairvoyant Argus gardait la vache Io.

Du plus loin que le farouche surveillant aperçut le dieu, il lui cria de s'éloigner ; mais celui-ci, sans tenir compte de cet avertissement, se mit à jouer sur sa flûte un air fort à la mode dans ce temps-là, qui causa tant de plaisir à Argus qu'il permit à Mercure de s'approcher pour mieux entendre sa musique. Mais le rusé personnage, tout en tenant sa flûte d'une main, secouait de l'autre les pavots que Morphée lui avait donnés, et Argus, dont les cent yeux étaient tout grands ouverts un moment auparavant, se mit à les fermer tous l'un après l'autre. A peine le dernier de ses yeux était-il fermé, que Mercure, s'élançant sur lui, lui coupa la tête, et faisant reprendre à Io sa forme naturelle, il la conduisit en Égypte, où pour cette fois Junon perdit ses traces.

Cette déesse, au désespoir de la mort d'un si excellent serviteur, et plus encore de la disparition de sa rivale, changea Argus en paon, et répandit sur la queue de ce bel oiseau les cent yeux de cet introuvable gardien. Depuis ce temps le paon fut consacré à Junon, et souvent on la représente sur un char léger traîné par deux de ces oiseaux[1].

Avant de quitter Mercure, que nous retrouverons sans doute quelque autre part, dans une de ces courses qu'il ne cessait de faire d'un bout de l'univers à l'autre, il faut que je vous fasse remarquer le bâton ailé qu'il tenait dans sa main droite, et que l'on nommait le CADUCÉE. Ce bâton avait la propriété de rapprocher tout ce que la colère avait divisé. Un jour, pour en éprouver la puissance, le dieu, ayant aperçu deux serpents qui se battaient, les frappa de cette baguette, et les serpents s'y étant attachés en devinrent inséparables : c'est pour cela que

1. Pl. VII, fig. 12.

nous les voyons enlacés au caducée dans toutes les statues de Mercure[1].

Cependant Junon, voyant tout l'avantage que Jupiter avait tiré de l'adresse de son messager, voulut aussi avoir une messagère qu'elle pût charger de ses commissions secrètes, et à qui elle pût confier ses lettres, lorsqu'il lui arrivait d'en écrire; car les dieux n'avaient pas encore inventé la poste, dont ils n'avaient pas, sans doute, deviné toute l'utilité.

Ce fut une jeune fille nommée Iris, qui était sage et docile, qu'elle choisit pour ce difficile emploi, qui exige de l'exactitude et de la discrétion; elle lui fit présent d'une belle robe de trois couleurs, dont l'éclat traçait dans les airs ce sillon de lumière que nous nommons l'Arc-en-ciel.

Je n'ai pas besoin, je pense, de vous expliquer ici que cette prétendue robe d'Iris n'est autre chose qu'un phénomène

1. Pl. VII, fig. 13.

naturel et facile à observer, et l'on a sans doute pris soin de vous faire comprendre, à l'aide d'un prisme de verre, que l'arc coloré qui se montre au ciel après un orage est l'effet produit par les rayons du soleil en se jouant à travers les nuages encore chargés de pluie.

La déesse Junon eut plusieurs enfants, qui tous ont été extrêmement célèbres. Sa fille aînée fut Hébé, déesse de la jeunesse, que Jupiter chargea, après Ganymède, du soin de verser le nectar à la table des dieux. Un jour que, dans un accès de colère contre Jupiter, Junon frappa la terre du pied, il en sortit tout à coup un beau jeune homme tout armé et la tête couverte d'un casque d'or. Sa mère lui donna le nom de MARS, et il fut reconnu pour le dieu de la guerre.

Mars est ordinairement représenté sous la figure d'un guerrier armé de pied en cap, auprès duquel se trouve un coq, le plus vigilant des animaux, parce que la vigilance est une des premières quali-

tés de l'homme de guerre. Quelquefois aussi Mars est assis sur un char traîné par des chevaux fougueux que conduit BELLONE, déesse qui partageait avec lui l'empire des combats.

Le culte de Mars était peu répandu parmi les Grecs; mais chez les Romains, on lui avait élevé plusieurs temples magnifiques, parce que l'on supposait que Romulus était fils de ce dieu. Les anciens Étrusques l'adoraient sous la forme d'une lance plantée en terre.

Junon eut encore un autre fils, nommé VULCAIN, qui était si laid, si laid, lorsqu'il vint au monde, que Jupiter, en le voyant, le précipita du ciel sur la terre. Depuis ce temps, le pauvre dieu demeura boiteux de sa chute, et son père, pour le dédommager de cet accident, le fit roi des Cyclopes, en le chargeant de faire fabriquer la foudre par ces habiles forgerons. De cette manière, Vulcain se trouva confiné dans les souterrains où les Cyclopes avaient établi leurs ateliers, et il ne se montrait que rarement dans

l'Olympe, ou les autres dieux ne l'auraient pas vu avec plaisir, tant il était malpropre et noirci de fumée.

Junon était adorée en Égypte sous la forme d'une vache, ou d'une femme dont la tête était surmontée de cornes; mais alors les Égyptiens la confondaient évidemment avec la déesse Isis, dont l'histoire fabuleuse vous a été racontée dans leur mythologie.

L'EMPIRE DE NEPTUNE.

Montons ensemble sur ce joli navire que nous voyons sur le bord de la mer, et laissons-nous porter par les flots au milieu de cette plaine liquide. Nous allons faire connaissance avec quelques divinités qui ne se montrent guère hors de leur élément, et sur lesquelles la mythologie rapporte plusieurs fables fort curieuses.

Vous savez que Neptune reçut en partage l'empire des mers qui couvrent une partie du globe. Il aurait donc pu se contenter du lot qui lui était échu; mais il paraît qu'il aurait désiré quelque autre domaine, car il ne tarda pas à se brouiller avec Jupiter, qui lui ôta son sceptre, et l'exila même sur la terre.

Ce dieu, ne sachant que devenir, prit un singulier métier pour une divinité déchue; il se fit maçon, et alla offrir ses services à LAOMÉDON, roi de Troie, qui s'occupait alors de faire bâtir les murailles de sa ville. Ce prince agréa le dieu banni, qui se mit aussitôt à l'ouvrage; mais lorsque le travail fut achevé, il refusa de payer à l'ouvrier le prix dont il était convenu, et celui-ci, indigné de cette mauvaise foi, suscita contre la nouvelle ville un monstre marin qui en ravagea les environs, et renversa les murailles mêmes qui venaient d'être achevées. Il fallut que, pour apaiser le courroux du dieu, Laomédon, par le conseil d'un oracle, exposât sa propre fille à être dévorée par le monstre, ce qui certainement serait arrivé, si cette princesse n'eût été sauvée de ce péril par le courage d'un demi-dieu nommé Hercule, sur lequel j'aurai plus d'une fable à vous raconter. Mais vous allez me demander peut-être ce que c'était qu'un demi-dieu, et je dois vous dire que l'on don-

nait ce nom à des héros qui, après avoir rendu de grands services aux hommes pendant leur vie, recevaient les honneurs divins après leur mort.

Heureusement pour Laomédon, Neptune ayant été rappelé dans son empire par Jupiter, dont la colère était apaisée, ne songea plus qu'à gouverner sagement ses États, et la vengeance du dieu marin ne fut pas poussée plus loin.

Or, il faut que vous sachiez, mes enfants, que dans ce temps-là, la mer était peuplée d'une multitude de belles nymphes, nommées NÉRÉIDES, parce qu'elles passaient pour les filles du plus vieux des dieux de la mer, que l'on appelait NÉRÉE.

Un jour que ces nymphes se montraient à la surface des eaux, assises sur le dos argenté des dauphins, et la tête ornée de perles et de corail, Neptune, qui n'avait pas encore songé à prendre femme, remarqua parmi elles la jeune AMPHITRITE, dont la beauté surpassait celle de toutes ses sœurs, et il se hâta de

la demander en mariage. La belle Néréide parut d'abord peu disposée à partager l'empire de la mer avec ce dieu, qui avait la réputation d'être un peu bourru; mais ensuite, par le conseil d'un dauphin de ses amis, elle consentit enfin à épouser Neptune. En reconnaissance de ce service signalé, le dieu plaça ce dauphin parmi les signes célestes, tandis qu'Amphitrite, devenue reine des mers, reçut tous les honneurs attachés à sa divinité.

Lorsque la déesse se mettait en voyage pour parcourir son empire, elle prenait place sur une conque de nacre d'une blancheur éclatante, que surmontait une grande voile flottante, couleur de pourpre; des chevaux plus blancs que la neige traînaient son char, environné de TRITONS, sortes de monstres, moitié hommes, moitié poissons, qui s'avançaient en sonnant de la trompette dans de grands coquillages recourbés. Quelquefois, sur son passage, se présentait le rusé PROTÉE, berger des troupeaux marins de Neptune,

qui chassait devant lui des phoques et des marsouins, au lieu de grasses génisses ou de timides brebis.

Ce dieu Protée, mes enfants, jouissait chez les anciens d'une singulière réputation. On assurait que Neptune, en récompense de ses services, lui avait donné la connaissance du passé, du présent et de l'avenir. Mais il n'était pas aisé de l'obliger à dire ce qu'il voyait, car lorsque quelqu'un venait le consulter, il prenait soudain toutes sortes de formes épouvantables pour éloigner ceux qui le questionnaient; tantôt il se montrait sous la figure d'un lion, d'un tigre, d'un sanglier furieux, tantôt il se changeait en eau ou en feu ardent. Il n'y avait pas d'autre moyen de l'obliger à parler que de le surprendre pendant son sommeil, et de le lier de manière à ce qu'il ne pût pas s'échapper.

Cependant Amphitrite n'était pas la seule souveraine de la mer, et Téthys, fille du Ciel et de la Terre, et femme de l'Océan, partageait avec elle le sceptre

de l'empire humide. Cette déesse avait, dit-on, un palais où le soleil descendait se reposer chaque soir.

Vous voyez que dans ce temps-là la mer qui ne contient aujourd'hui que des poissons et des coquillages, ne manquait pas de divinités pour veiller à la conservation de ses flots; mais tous ces dieux divers, et Neptune lui-même, n'étaient pas toujours les maîtres de maintenir la paix dans cet empire mobile.

Lorsque le vieux ÉOLE, père et gardien des vents, laissait échapper quelques-uns de ses turbulents enfants, des outres où il les tenait habituellement enfermés, leur souffle impétueux soulevait les vagues et excitait d'effroyables tempêtes; il fallait quelquefois que Neptune, s'élevant sur les flots, leur imposât silence en les menaçant de sa colère. Les plus terribles de ces vents étaient l'AQUILON et l'AUSTER, image des vents du nord et du midi, si souvent funestes aux navigateurs. Un jour même, Éole ayant oublié de fermer la porte de la caverne où ces furibonds

étaient contenus, ils occasionnèrent dans le monde une si affreuse tempête, que c'est depuis ce temps, dit-on, que la Sicile fut séparée de l'Italie par la violence de la mer.

Le char de Neptune, traîné par quatre chevaux écumants, dont le corps se terminait en queue de poisson, avait la forme d'une large coquille; les roues étaient d'or et semblaient voler sur la surface des flots. Le dieu y paraissait assis, et tenant en main un trident, c'est-à-dire une fourche à trois pointes; son visage était barbu, et sa tête couronnée de plantes marines[1]. Le cheval et le taureau étaient consacrés à ce dieu, et on les lui offrait en sacrifice.

C'était en l'honneur de Neptune que se célébraient à Corinthe les jeux Isthmiques, où le consul Flamininus fit proclamer par un héraut la liberté de la Grèce, ainsi que vous vous souvenez sans doute de l'avoir lu dans l'histoire ancienne.

1 Pl. VIII, fig. 14.

LA NAISSANCE DE MINERVE.

Un jour Jupin (c'est un des noms que les poëtes donnent quelquefois à Jupiter), éprouvant un mal de tête insupportable, ordonna à Vulcain de lui fendre le cerveau d'un coup de hache. Le remède, me direz-vous, était pire que le mal; mais il produisit un effet merveilleux: car la Sagesse, sous les traits d'une jeune et belle femme armée de pied en cap, sortit du cerveau du maître des dieux, qui lui donna le nom de MINERVE[1].

C'était une grande et ingénieuse idée, mes enfants, que de faire naître Minerve de la cervelle du souverain maître, qui doit nécessairement posséder la sa-

1. Pl. VIII, fig. 15.

gesse éternelle, puisqu'il règle les merveilles de cet univers.

Vous concevrez aisément que cette fille de Jupiter fût le modèle de toutes les perfections. Aussi belle que le jour, car il n'y a rien d'aussi beau que la sagesse, elle s'adonna, dès sa naissance, à inventer les arts qui manquaient encore au genre humain dans ce temps-là. Ce fut à elle qu'on attribua la découverte de l'écriture, de la peinture, et enfin celle de la broderie à l'aiguille, dans laquelle elle excellait.

A la vérité, Minerve n'était pas exempte de quelques petits défauts, qui ne semblent pas trop compatibles avec la sagesse. Elle était fort susceptible, c'est-à-dire qu'elle s'offensait aisément des plaisanteries qu'on lui faisait, ce qui n'est certainement pas la marque d'un bon caractère; avec cela, elle se montrait quelquefois sévère et grondeuse, et les dieux évitaient souvent sa présence pour ne pas essuyer ses reproches.

Un jour une habile brodeuse, nommée

Arachné, se vanta en plaisantant de surpasser Minerve dans son art; aussitôt la déesse, se fâchant, lui donna un coup de navette sur les doigts, et la métamorphosa en araignée. La navette est un petit instrument dont se servaient autrefois les ouvrières pour faire de la tapisserie; c'est pour cela, disaient les Grecs, habiles à tout expliquer par des fables, que cet insecte est encore si adroit pour tisser ses toiles.

Minerve, qui, comme vous vous en souvenez sans doute, passait chez les Athéniens pour la protectrice de leur ville, eut à cette occasion une violente querelle avec son oncle Neptune. Ce dieu prétendait qu'il devait être le parrain de cette ville naissante, parce qu'elle était située sur le bord de son empire, et que d'ailleurs l'Égyptien Cécrops, qui l'avait fondée, était venu par mer dans le pays des Pélasges. Minerve, au contraire, assurait que la sagesse seule pouvait faire prospérer la cité nouvelle, et qu'à elle seule appartenait le droit de lui donner un nom. Cette discussion s'échauffa tellement que Ju-

piter, appelé pour arbitre, décida que celui des deux qui produirait la chose la plus utile nommerait la ville de Cécrops. Aussitôt Neptune, frappant le sable d'un coup de son trident, en fit sortir un cheval fougueux, qui s'enfuit en hennissant. Minerve, à son tour, ayant légèrement touché la terre du bout de sa lance, produisit un bel olivier chargé de fruits mûrs. Les dieux s'écrièrent alors tout d'une voix que la déesse avait remporté le prix, et Minerve donna son nom à la ville d'Athènes. Je crois vous avoir dit ailleurs qu'en Grèce, cette déesse était nommée ATHÉNÉ; on l'y appelait aussi PALLAS.

Un des temples les plus fameux de Minerve était le PARTHÉNON, que la reconnaissance des Athéniens lui avait élevé dans la citadelle de leur ville; un serpent consacré à la déesse y était nourri sous l'autel, parce que, chez les anciens, ce reptile était l'image de la prudence. Ce fut dans ce temple que furent égorgés les partisans de Cylon, qui s'y étaient réfu-

giés; vous devez même vous rappeler de quelle manière Minerve punit ce sacrilége, et le service que rendit alors Épiménide aux Athéniens obsédés de leurs justes remords.

La vengeance, qui semble si contraire à la sagesse, dont l'indulgence doit toujours être le premier caractère, anima Minerve contre trois jeunes sœurs nommées GORGONES, dont MÉDUSE était la plus belle.

Cette jeune fille, qui s'enorgueillissait de son admirable chevelure, ayant eu le malheur d'offenser la déesse dans son temple, celle-ci, pleine d'un vif ressentiment, changea les cheveux de la pauvre Méduse en serpents, et donna à cette figure, si belle auparavant, la funeste propriété de changer en pierre tous ceux qui la regardaient en face. Cette terrible vertu fit un grand nombre de victimes, jusqu'à ce qu'un héros grec, nommé PERSÉE, conduit par Minerve elle-même, saisit la Gorgone par les cheveux, en évitant de la regarder, et

lui coupa la tête. Du sang de Méduse naquit un cheval ailé, auquel on donna le nom de PÉGASE, que nous retrouverons dans d'autres fables, et dont Persée fit usage en plusieurs circonstances.

Cette fiction de Persée protégé par Minerve pour vaincre la Gorgone nous apprend, mes enfants, que celui qui se laisse conduire par la sagesse doit être certain d'échapper aux plus grands dangers.

Minerve est presque toujours représentée sous les traits d'une femme belle et modeste, dont le visage est grave et majestueux. Sa tête est ornée d'un casque surmonté d'une chouette, et sa main droite armée d'une lance; son bras gauche porte un bouclier, nommé ordinairement son ÉGIDE, sur laquelle est gravée la tête de Méduse en souvenir de sa victoire.

L'ENLEVEMENT DE PROSERPINE.

Parmi les enfants de la vieille Cybèle, on distinguait Cérès, déesse des moissons; et, en effet, rien n'était plus raisonnable que de donner la Terre pour mère à la déesse qui la couvre des trésors dont l'homme se nourrit.

Cérès, en raison de son ministère, paraissait couronnée d'épis et de fleurs des champs, tenant en mains une faucille avec laquelle les moissonneurs font leurs récoltes, et quelquefois portant dans ses bras une gerbe de blé[1]. Chaque année, au retour du printemps, les peuples grecs, conduits par des prêtres de la déesse, promenaient autour des champs

1. Pl. IX, fig. 16.

un porc, qu'ils immolaient ensuite pour rendre cette divinité favorable aux travaux de l'agriculture, parce que cet animal, en fouillant la terre avec son groin, empêche le grain de germer.

Or Cérès avait une fille chérie, nommée PROSERPINE, qui était aussi bonne que belle. Mais voilà qu'un jour, pendant que cette jeune personne s'amusait dans les belles campagnes de Sicile à cueillir quelques-unes des fleurs dont elles étaient couvertes, pour en offrir un bouquet à sa mère, Pluton, dieu des enfers, l'aperçut, l'enleva sur son char attelé de deux chevaux plus noirs que l'ébène, et la conduisit dans le royaume des morts[1].

Ce dieu, depuis que Jupiter lui avait abandonné les enfers, n'avait pas encore pu trouver de femme qui consentît à venir partager son triste empire. De peur que quelqu'un ne découvrît le chemin qu'il avait pris avec sa proie, il frappa la

1. Pl. IX, fig. 17.

terre de sa fourche qui lui servait de sceptre, et ouvrit ainsi un abîme qui se referma aussitôt que l'équipage noir s'y fut précipité, emportant la belle Proserpine.

Cependant, mes enfants, Cérès, inquiète de ne pas voir sa fille revenir des champs où elle lui avait permis d'aller cueillir des bouquets, se mit à l'appeler de tous côtés, et comme personne ne pouvait lui en donner des nouvelles, elle s'abandonna au plus violent désespoir. Après avoir bien pleuré, elle comprit pourtant que sa douleur ne lui ferait pas retrouver Proserpine, et se mettant en route, elle résolut de parcourir la terre entière jusqu'à ce qu'elle l'eût retrouvée, ce qui était devenu fort difficile puisque Pluton l'avait emmenée dans les enfers.

Dans ce pénible voyage, la pauvre Cérès eut bien des maux à souffrir. Tantôt il lui fallait gravir de hautes montagnes, tantôt traverser des plaines stériles, accablée de chaleur et de fatigue;

mais rien n'arrêtait cette mère désolée, car il n'y a rien d'aussi tendre et d'aussi courageux que le cœur d'une mère.

Un jour qu'épuisée de besoin, la déesse n'avait pu trouver sur sa route un seul fruit qui pût la nourrir ou seulement la désaltérer, elle aperçut une chétive chaumière, où une vieille femme lui offrit de bon cœur une excellente bouillie qu'elle faisait cuire, et qui était tout ce qu'elle possédait. Cérès accepta avec plaisir ce mets, tout commun qu'il était, et se livrait entièrement à son appétit, lorsqu'un petit garçon, nommé STELLIO, s'étant moqué de l'avidité avec laquelle elle mangeait, malgré les signes que lui faisait sa grand'mère, la déesse, pour le punir de sa malice et surtout de sa désobéissance, lui jeta au nez le reste de sa bouillie, et le changea en lézard.

La déesse n'éprouva pas pourtant de semblables avanies dans tous les lieux où elle passa ; au contraire, le roi CÉLÉUS, qui régnait alors à Éleusis en Grèce,

l'ayant reconnue, la reçut avec les plus grands égards, et lui demanda la permission d'élever un temple en son honneur, ce que Cérès lui accorda. Ce temple d'Éleusis devint par la suite un des plus fameux de la Grèce, et l'on y célébrait, tous les quatre ans, des fêtes qui devinrent l'occasion de l'une des plus grandes solennités religieuses de l'antiquité. En mémoire de ce bon accueil, Cérès enseigna à TRIPTOLÈME, fils de Céléus, l'usage de la charrue, cet utile instrument qui rend la terre féconde.

Après avoir quitté Éleusis, la déesse retourna en Sicile dans l'espoir d'y apprendre enfin quelque nouvelle de sa chère fille, et en effet son espoir ne fut par trompé, car une NAÏADE, c'est-à-dire la nymphe d'un ruisseau qui coulait, dit-on, dans les profondeurs de la terre, lui apprit qu'elle avait vu passer Proserpine dans le char de Pluton, à travers les vastes souterrains que ses eaux traversaient dans leur course. Cérès re-

mercia ARÉTHUSE, c'était le nom de cette bonne nymphe, et allumant aussitôt un flambeau au feu du mont Etna, qui, comme vous savez, est un volcan effroyable, elle s'enfonça bravement dans les entrailles de la terre, et parvint ainsi jusqu'aux enfers, où elle aperçut enfin Proserpine, assise à côté de Pluton, sur son trône, mais dont la beauté avait déjà pris un air grave et sinistre.

Dans sa douleur, la pauvre mère espérait fléchir ce dieu impitoyable, et l'engager à lui rendre sa fille bien-aimée; mais Pluton déclara qu'il ne consentirait jamais à s'en séparer, et Cérès fut réduite à s'adresser à Jupiter pour obtenir justice.

Le père des dieux et des hommes, après avoir consulté Minerve, décida que Proserpine ne serait rendue à sa mère que si elle n'avait pris aucune nourriture depuis son arrivée aux enfers. Malheureusement ASCALAPHE, cuisinier ou maître d'hôtel de Pluton, affirma que le matin même il avait servi à sa jeune maî-

tresse une excellente grenade qu'elle avait sucée tout entière. Cérès fut tellement irritée en entendant cela, qu'elle changea Ascalaphe en hibou, ce triste oiseau qui ne sort que la nuit de son trou, et fut réduite à supplier le maître des dieux de lui accorder au moins le retour de sa fille sur la terre pendant la moitié de chaque année. Jupiter y consentit, malgré les plaintes de Pluton, et il fut décidé que Cérès posséderait sa fille six mois par an, mais que pendant les six autres mois, elle irait tenir compagnie à Pluton aux enfers pour le désennuyer.

Si vous voyez quelquefois Cérès représentée avec une torche allumée, et ayant à ses pieds un lézard et un hibou, vous vous souviendrez à quelle occasion ces divers attributs lui furent accordés.

DIANE.

Lorsqu'on vous montrera une statue ou un tableau représentant une jeune femme belle et d'une taille élancée, dont la robe déjà courte est encore retroussée sur un genou, les cheveux noués par derrière, le front surmonté d'un croissant, la main droite armée d'un arc, et ayant à ses pieds une biche ou un lévrier, vous pourrez dire à coup sûr : Cette figure est celle de DIANE, fille de Jupiter et de LATONE, et déesse de la chasse [1].

Latone, sa mère, ayant appris que l'implacable Junon la poursuivait pour la faire mourir, se précipita dans la mer, où, au lieu de la noyer, Neptune la re-

1. Pl. X, fig. 18.

çut dans une île flottante nommée Délos, qu'il avait fait sortir tout exprès des flots, d'un coup de son trident. Ce fut là que naquirent le même jour Diane et Apollon, deux divinités extrêmement célèbres, puisque chez les Grecs elles représentaient le soleil et la lune.

Latone éleva donc dans l'île de Délos ses deux petits enfants, qui étaient si beaux et si spirituels que l'on en parlait dans tous les pays voisins. Une reine des environs, nommée Niobé, ayant entendu vanter leurs grâces et leur amabilité, lorsqu'ils commençaient à grandir, voulut voir si tout ce qu'on disait de ces jeunes gens était véritable, et les fit amener devant elle; mais comme les mères préfèrent toujours leurs enfants à tous les autres, elle déclara que les siens étaient infiniment plus beaux que ceux de Latone, et fit chasser honteusement cette déesse. Mais celle-ci, justement irritée des dédains de Niobé, arma Diane et Apollon de flèches aiguës, dont ils percèrent tous les enfants de cette reine jus-

que dans ses bras. La malheureuse mère, exaspérée de cette perte cruelle, se livra à un désespoir si lamentable, que Jupiter, touché de pitié, la changea en marbre, afin qu'il ne restât plus en elle rien qui fût sensible.

Diane et son frère étant devenus grands, Jupiter les appela dans l'Olympe, où il les admit au nombre des dieux. Hébé leur versa le nectar qui donnait l'immortalité; et Diane fut chargée de présider à la chasse, qu'elle aimait passionnément, tandis qu'Apollon reçut la direction du char du soleil.

Diane était si laborieuse et si vigilante qu'elle n'aurait pas eu assez d'occupation, si son seul emploi eût été de poursuivre les hôtes des forêts. Jupiter, qui s'en aperçut, lui donna en même temps le soin de conduire le char de la lune. C'est pour cela qu'elle porte sur son front l'emblème du croissant, qui caractérise cet astre. Mais cette charge lui en procura une autre qui ne fut peut-être pas autant de son goût, ce fut de présider

aux enchantements, auxquels les anciens peuples ajoutaient une foi superstitieuse.

En effet, comme la nuit est le temps où l'on croyait autrefois que les magiciens se rassemblaient pour préparer leurs sortiléges, et que la lune se fait voir précisément pendant la nuit, on supposa que Diane devait prendre part à leurs mystères, et on lui donna le nom d'HÉCATE, sous lequel elle était aussi adorée. Les voyageurs, avant de se mettre en route, lui sacrifiaient un chien noir pour qu'elle les préservât de mauvaises rencontres pendant la nuit, et dans les grandes occasions on lui faisait un sacrifice de cent bœufs, ni plus ni moins, ce que l'on appelait une HÉCATOMBE, d'un mot grec qui veut dire cent.

Ainsi, lorsqu'on vous parlera de Diane, vous vous rappellerez que cette divinité était adorée sous deux noms différents : Hécate ou la Lune au ciel, et Diane sur la terre.

Cependant Diane, ayant obtenu de Jupiter la permission de ne jamais se ma-

rier, passait sa vie à parcourir les bois et les montagnes, à la poursuite des bêtes fauves, dirigeant elle-même ses chiens de chasse, suivie d'une troupe de nymphes armées comme elle d'un arc, et portant sur l'épaule un léger carquois garni de flèches.

Un jour qu'après une longue chasse, pendant une forte chaleur, elle se baignait avec ses nymphes dans un bosquet écarté où coulait un ruisseau limpide, Actéon, l'un des plus intrépides chasseurs du pays, s'étant égaré à la poursuite d'un cerf, traversa le feuillage, et aperçut la déesse au moment où elle sortait du bain; mais Diane, pour le punir de sa témérité, lui jetant de l'eau au visage, le changea aussitôt en cerf, et ses propres chiens, le prenant pour l'animal même qu'ils poursuivaient, se jetèrent sur lui et le dévorèrent.

Ce fut un terrible châtiment, n'est-il pas vrai, mes enfants, que subit là le pauvre Actéon pour une simple indiscrétion, et son effroi dut être aussi grand

que sa surprise lorsqu'il sentit son front se couronner d'un énorme bois de cerf, son visage s'allonger en museau, et ses bras, se couvrant de poils fauves, prendre la forme des jambes minces et déliées de ce léger animal. Il faut croire pourtant que Diane ne l'eût point traité aussi sévèrement, si cette curiosité ne lui eût pas semblé volontaire; car il n'y a pas de défaut qui donne plus mauvaise opinion de celui qui s'y abandonne.

Diane, qui avait refusé de prendre un mari parmi les dieux, se repentit plus tard de cet engagement, et choisit pour époux un simple berger du mont LATMOS, nommé ENDYMION, qui était beau et aimable; mais comme elle ne pouvait lui donner l'immortalité et l'appeler dans l'Olympe, elle venait souvent pendant la nuit le visiter dans sa chaumière. Les anciens croyaient que lorsque la lune se voilait de nuages, c'est qu'elle descendait auprès d'Endymion pendant son sommeil.

Le plus fameux des temples où Diane

fut adorée était celui d'Éphèse, en Ionie, réputé pour l'une des sept merveilles du monde, et qu'Érostrate incendia le jour même où Alexandre le Grand naquit en Macédoine. Je vous ai dit ailleurs par quelle extravagance cet Érostrate commit ce crime, qui réduisit en cendres l'un des plus admirables monuments de l'antiquité. La statue de la déesse que l'on y adorait était en bois d'ébène et du travail le plus précieux.

APOLLON ET DAPHNÉ.

Le frère de Diane ne fut pas placé par Jupiter dans un rang moins élevé que sa sœur. Le front entouré de rayons éblouissants, il fut chargé de diriger le char du soleil, et de conduire dans les plaines de l'air quatre beaux chevaux, qui chaque jour recommençaient leur course sans en être jamais fatigués.

Une jeune déesse couronnée de roses, et nommée l'Aurore, ouvrait le matin les portes de l'orient, où était situé le palais lumineux du soleil. Le soir, le dieu et son équipage allaient se reposer dans le palais de Téthys, situé à l'occident du monde, tandis que la Nuit, sombre divinité, portant une couronne de pavots et des ailes de chauve-souris, étendait

sur tout l'univers un long voile noir parsemé d'étoiles.

Vous reconnaîtrez aisément, dans ce tableau fabuleux, le trajet que parcourt chaque jour sur l'horizon l'astre qui nous éclaire. Vous savez que l'orient est le côté où le soleil se lève, et où les nuages, dans les beaux jours, commencent à se colorer de cette teinte rougeâtre qui s'appelle l'aurore. Quant à l'occident, vous n'ignorez pas que l'on nomme ainsi le point où le soleil disparaît à nos yeux.

Les anciens, pour expliquer la disparition de cet astre à la fin du jour, supposaient qu'il se plongeait dans la mer pour faire place aux ombres de la nuit, et déguisaient ainsi sous d'ingénieuses fictions les causes véritables des grands phénomènes de la nature.

Apollon avait un fils nommé ESCULAPE, qui passait pour l'inventeur de la médecine; il avait consacré sa jeunesse à étudier les propriétés des plantes et des minéraux, et réussissait à guérir le plus grand nombre des malades qui le consul-

taient. Pluton alla un jour trouver Jupiter, et se plaignit que depuis qu'Esculape avait découvert la médecine, le nombre des morts que Mercure devait lui amener chaque jour était considérablement diminué. Le père des dieux, indigné que ce petit médecin osât s'opposer aux volontés du ciel et de l'enfer, le frappa de la foudre, et fit perdre ainsi un grand nombre de bonnes recettes qu'Esculape n'avait pas eu le temps d'enseigner à ses élèves.

Mais Apollon, ayant appris le malheur de son fils, entra dans une fureur que rien ne put apaiser, et descendant aussitôt dans les volcans de Lemnos où travaillaient les Cyclopes, il les perça de ses flèches, pour les punir d'avoir fabriqué la foudre dont Esculape avait été frappé.

Cependant, mes enfants, Vulcain n'entendant plus retentir les marteaux de ses ouvriers dans les forges de Lemnos, fut bientôt informé de la vengeance d'Apollon, et montant vers l'Olympe

aussi vite que cela lui fut possible, boiteux comme il était, il porta plainte à Jupiter contre l'audacieux qui avait osé percer de ses traits les Cyclopes, qu'il regardait comme ses plus habiles forgerons.

Le père des dieux ayant froncé le sourcil, ce qui fit trembler tout l'Olympe, manda devant lui l'imprudent Apollon, et après l'avoir sévèrement réprimandé, le chassa du ciel. Le dieu fut obligé, par cet arrêt, de descendre sur la terre, où il se fit berger, comme Neptune s'était fait maçon. Pendant ce temps, comme la terre ne pouvait se passer du soleil, le char brillant de cet astre continua de parcourir, comme d'habitude, sa course journalière, sans que ses excellents chevaux s'écartassent d'un seul pas de la route qui leur était tracée.

Apollon, devenu berger, ne tarda pas à s'accoutumer à sa disgrâce. Retiré dans les montagnes de la Thessalie, en Grèce, il prenait plaisir à garder un beau troupeau de brebis, et à instruire les pâtres

grossiers qu'il rencontrait dans les pâturages. Le dieu déchu était bon musicien; il jouait de la flûte encore mieux que Mercure, l'endormeur d'Argus. Ce dieu lui-même, dans une de ses courses habituelles, étant venu visiter son frère, reçut de lui en cadeau une baguette de coudrier, dont il fit son caducée, et en retour il fit présent à Apollon d'une belle écaille de tortue, dans laquelle celui-ci plaça quatre cordes tendues, qui sous ses doigts rendaient les sons les plus mélodieux. Cet instrument reçut le nom de Lyre, et lorsqu'on lui eut donné par la suite une forme plus élégante et un plus grand nombre de cordes, ce fut celui dont les Grecs se servirent pour accompagner les chants d'Homère et de leurs autres poëtes. En peu de temps les pâtres thessaliens, auparavant rudes et grossiers, ne furent plus reconnaissables; la plupart d'entre eux étaient devenus musiciens à l'exemple d'Apollon, et, chaque soir, le dieu s'amusait à faire danser sur le gazon, au son de sa flûte ou de sa lyre,

les jeunes bergères du voisinage qui se rassemblaient pour l'entendre.

De toutes les nymphes du mont Ossa, où Apollon menait souvent paître ses brebis, il n'y en avait pas de plus belle et de plus aimable que Daphné, fille du fleuve Pénée, dont les eaux fertilisaient les riches campagnes de la Thessalie. Apollon l'avait souvent rencontrée dans les prairies, conduisant elle-même un joli troupeau de brebis plus blanches que la neige. Il aurait bien voulu lier conversation avec elle, pendant que leurs agneaux paissaient tranquillement sous la garde de leurs chiens fidèles; mais Daphné savait qu'une jeune fille bien élevée ne doit pas faire la conversation avec un jeune homme qu'elle ne connaît pas. D'ailleurs elle était, je crois, une des nymphes de Diane, et sa maîtresse lui avait fait promettre de ne jamais prendre un mari. Aussi évita-t-elle, pendant bien longtemps, la rencontre d'Apollon, et du plus loin qu'elle entendait sa flûte, elle se cachait dans les bosquets

les plus écartés, où elle savait bien que ce berger n'oserait pas la suivre.

Un jour pourtant le dieu, l'ayant rencontrée au détour d'un bois, se mit à lui parler d'une voix si touchante, que Daphné eut bien envie de s'arrêter un moment à l'écouter ; mais se rappelant aussitôt que cela lui était défendu, elle se mit à courir de toutes ses forces pour éviter ce jeune berger, dont le langage l'intéressait malgré elle, car Apollon, avant son exil, passait pour le plus spirituel des dieux de l'Olympe.

Cette fois le dieu entreprit de la suivre ; et quoique Daphné fût presque aussi légère que les biches qu'elle perçait quelquefois de ses traits dans les chasses de Diane, il était près de l'atteindre, lorsque la jeune nymphe, arrivant sur les bords du Pénée, s'écria d'une voix lamentable en tendant les bras vers le fleuve : « O mon père, ne viendras-tu pas au secours de ta fille ! »

Comme elle achevait ces paroles, elle sentit tout à coup ses pieds se fixer à la

terre, et ses bras, qu'elle tenait élevés, se roidir; ses doigts s'allongèrent en branches flexibles, garnies d'un beau feuillage vert, et tout son corps se couvrit d'une légère écorce : Daphné avait été changée en laurier.

Apollon ne la rejoignit que pour être témoin de cette métamorphose. Pénétré de douleur, il cueillit quelques feuilles de ce bel arbre, dont le feuillage est éternel, et en forma une couronne qu'il posa sur sa tête. Depuis ce temps le laurier lui fut consacré, et le dieu ordonna que désormais une couronne semblable serait la récompense des grands poëtes et des grands guerriers.

Le dieu banni, pendant son séjour sur la terre, ne fut point heureux dans ses affections. Le chasseur CYPARISSE, qu'il avait préféré à tous ses autres compagnons, ayant tué un jour par mégarde une jolie petite biche qu'il avait élevée, en éprouva un si cuisant regret, qu'il supplia les dieux de lui ôter la vie. Apollon, le voyant se consumer de chagrin,

le changea en cyprès, qui depuis ce temps fut regardé comme l'arbre du deuil. C'est pour cela que cette plante funèbre ne se rencontre guère que sur les tombeaux, où sa présence est un signe de tristesse et de regrets.

Un jeune berger, nommé HYACINTHE, dont l'amitié semblait devoir consoler Apollon de la perte de Cyparisse, n'eut pas un sort plus prospère que cet infortuné chasseur. Un jour que le dieu banni, oubliant les soucis de l'exil, s'amusait avec Hyacinthe au jeu de palet, qui consistait à lancer avec adresse de pesants disques de plomb, Apollon fut assez malheureux pour atteindre au front son cher compagnon, qui, tombant inanimé dans ses bras, fut bientôt aux portes du tombeau.

En vain le dieu lui prodigue les noms les plus tendres, en vain il essuie d'une main tremblante le sang qui coule à flots de sa blessure, rien ne peut le rappeler à la vie, et le pauvre Hyacinthe expire sous ses yeux. Apollon, inconsolable d'un malheur dont il était la cause

involontaire, voulut que le souvenir de son ami devînt éternel comme sa douleur, et il donna le nom d'Hyacinthe à une belle fleur qui naquit à l'instant même du sang de ce jeune infortuné, fleur triste et pâle comme celui dont elle consacre la mémoire.

Pendant ce temps, mes enfants, les dieux, qui étaient devenus tout soucieux depuis l'exil d'Apollon, conjurèrent Jupiter de le rappeler dans l'Olympe, où son absence faisait un vide immense. Jupin, qui regrettait aussi son fils, se rendit sans peine à leurs prières, et cet aimable dieu reprit parmi les immortels sa place, qu'aucun autre n'aurait pu remplir.

Esculape fut également appelé à l'immortalité. Dans un temple que lui élevèrent les habitants de l'île de Cos, l'une des îles de l'Archipel grec, les malades avaient coutume d'écrire sur les murailles les remèdes au moyen desquels ils avaient été guéris ou soulagés de leurs maux. Ce fut pendant plusieurs siècles la

seule école où les médecins de la Grèce, sans en excepter même le grand Hippocrate, vinrent étudier cet art si précieux à l'humanité.

LA CHUTE DE PHAÉTON.

Tandis qu'Apollon était exilé sur la terre, il lui était né un fils nommé PHAÉTON, qu'il avait doué de mille bonnes qualités. Ce jeune homme était aimable, spirituel, et d'une beauté remarquable; mais tous ces avantages précieux étaient obscurcis par une vanité mal entendue, le plus dangereux de tous les défauts, puisqu'elle est ordinairement la compagne de la sottise. Quoique fils d'un dieu, Phaéton n'était qu'un simple mortel, et ses camarades se moquaient quelquefois, avec raison, de son ridicule amour-propre; car il ne cessait de parler à tout propos de son père le Soleil, et de son aïeul Jupiter.

J'ai rencontré quelquefois des enfants

qui, ainsi que Phaéton, faisaient parade du mérite ou de la richesse de leurs parents, comme si cela les rendait meilleurs ou plus instruits, et j'ai remarqué que ces petits orgueilleux ne devenaient jamais que des sots, parce qu'ils s'imaginaient que les avantages de leur famille devaient leur tenir lieu de savoir et de sens commun.

Or un jour que Phaéton jouait avec quelques-uns de ses camarades à je ne sais quel jeu en usage dans ce temps-là, ce jeune homme, selon sa coutume, vanta de nouveau sa généalogie céleste, et ses compagnons, pour le taquiner, se mirent à rire aux éclats de sa prétention ridicule. Un autre que Phaéton eût profité de la leçon pour se corriger; mais au lieu de cela, l'orgueilleux entra en fureur, et quand il vit que personne ne voulait croire à l'illustration de son origine, il jura qu'il irait trouver son père, et lui demander la faveur de conduire tout un jour le char du soleil, afin que personne ne doutât plus qu'il ne fût le fils de cette

éclatante divinité. Ses camarades l'en défièrent ; et voilà notre étourdi parti pour gravir les hautes montagnes qui conduisaient au palais du soleil.

Le trajet n'était ni court ni facile pour arriver à cette demeure éblouissante, où Apollon était assis sur un trône rayonnant de lumière, au milieu d'une multitude de colonnes d'or, dans lesquelles étaient incrustés des millions de diamants et d'escarboucles. Cependant Phaéton y parvint avec l'aide de quelques divinités favorables ; mais ses yeux furent tellement éblouis, lorsqu'il se trouva au milieu de cette enceinte merveilleuse d'où jaillissaient des torrents de clarté, que ce ne fut qu'avec bien de la peine qu'il put envisager le dieu, qui lui souriait, environné de toute sa gloire.

« O mon père ! s'écria-t-il, laisseras-tu outrager ton fils par de jeunes insensés, qui lui contestent sa noble origine ?

« Mon fils, répondit aussitôt Apollon en lui tendant la main, je jure par le Styx que tout ce que tu me demanderas

pour confondre l'audace de tes railleurs, je te l'accorderai à l'instant. Demande donc, Phaéton, ce que tu désires, et tu seras satisfait. »

Il faut que vous sachiez que le Styx était un fleuve des enfers, par lequel les dieux juraient quelquefois, mais que ce serment, dans leur bouche, devenait une promesse à laquelle il leur était impossible de manquer, sous peine d'être privés pendant de longues années du nectar et des honneurs divins.

Phaéton, rassuré par la bonté de son père, le supplia alors de lui permettre de conduire un seul jour le char du soleil. Le dieu, en entendant la prière de ce jeune insensé, comprit, mais trop tard, la faute qu'il avait commise de se lier par ce serment épouvantable que les dieux craignaient ordinairement de prononcer, et il s'efforça de le dissuader de cette folle entreprise, en offrant toute autre satisfaction à son amour-propre.

« Imprudent, ajouta le dieu en retenant à peine ses larmes, ne sais-tu pas

qu'un pareil dessein est au-dessus des forces d'un simple mortel ? Tu ignores donc les périls auxquels tu t'exposes ! La route que tu prétends parcourir est hérissée de monstres et bordée de précipices qui peuvent effrayer mes coursiers, accoutumés à être dirigés par une main habile. Penses-tu qu'ils ne sentiront pas que ce n'est plus leur maître qui les guide, et que tu trouveras moyen de les rendre dociles ? Songes-y bien, Phaéton, tu te perds en voulant trop t'élever, et le monde entier peut périr avec toi. »

Si nous ne savions pas, depuis longtemps, que de tous les défauts qui nuisent aux jeunes gens, il n'y en a pas de plus dangereux que la vanité, qui les rend sourds aux conseils de la prudence et de l'amitié, l'exemple de Phaéton, mes enfants, suffirait pour nous l'apprendre. Aussi le malheureux persista-t-il dans son entêtement, et son père se vit contraint, par son redoutable serment, de lui confier ce jour-là la direction de son char. Apollon, prévoyant ce qui devait arriver,

ne le vit pas partir sans lui renouveler ses sages avis, et lui indiquer la route qu'il devait suivre ; mais l'insensé, tout entier à la joie d'un triomphe si éclatant, ne l'écouta seulement pas, tant il avait de confiance en lui-même, ce qui est toujours le propre des sots.

Dans les premiers instants, les chevaux du soleil suivirent leur route accoutumée, sans s'apercevoir qu'une main novice les guidait, parce que le chemin était facile, et Phaéton ne se sentait pas d'aise ; mais dès qu'il se présenta quelque difficulté sur son passage, l'imprudent au lieu de les ralentir et de les modérer, ne fit que stimuler leur ardeur, et bientôt il ne fut plus maître de les arrêter. Alors, quittant la route qui leur était connue, et se jetant tout effrayés parmi les astres qui les environnaient, tantôt ils conduisaient le char du soleil si près de la terre, qu'ils la mettaient en feu, et desséchaient en un instant les plus grands fleuves ; et tantôt ils s'en éloignaient avec tant de rapidité, qu'un froid subit envahissait le globe.

Ce jour-là, les hommes ne surent quel effroyable bouleversement s'opérait au ciel, et les astronomes eux-mêmes, fatigués de regarder dans leurs télescopes, ne doutèrent pas que la fin du monde ne fût arrivée.

Cependant Cybèle, qui, comme vous savez, était la déesse de la terre, voyant les fontaines se tarir, les moissons consumées par la chaleur en quelques instants, les arbres tomber desséchés avec leurs fruits, et la mer abandonner ses rivages, éleva vers Jupiter une voix plaintive ; et le dieu, apercevant Phaéton sur le char céleste abandonné à lui-même, ne voulut pas souffrir plus longtemps que cet orgueilleux jeune homme bouleversât ainsi l'univers. Plein d'indignation, il saisit sa foudre, et la lançant à tour de bras sur l'insensé, il le précipita dans l'Éridan, fleuve de l'Italie que l'on nomme aujourd'hui le Pô.

Cycnus, seul ami peut-être que Phaéton pût avoir, car il y a bien peu de personnes qui puissent aimer les vaniteux,

fut si affligé de sa perte, que, s'étant penché sur le bord du fleuve pour voir si les flots ne lui apportaient pas le corps de l'imprudent jeune homme, Apollon le changea en cygne, ce bel oiseau blanc qui fréquente encore les rivières, où il semble toujours chercher quelque chose. Les anciens croyaient qu'à l'approche de sa mort, cet oiseau, qui est presque muet ordinairement, faisait entendre un chant triste et harmonieux dont rien n'égalait la douceur.

Les Héliades, sœurs de Phaéton, également inconsolables de son sort funeste, le pleurèrent pendant quatre mois entiers. Les dieux, touchés de leur douleur, les métamorphosèrent en peupliers, arbres qui se plaisent surtout au bord des fleuves, et changèrent les pleurs qu'elles avaient versés en larmes d'ambre, en souvenir de leur amitié fraternelle.

LES MUSES.

L'une des plus ingénieuses allégories de la Fable est celle qui suppose les arts et les sciences enfants de Jupiter et de la Mémoire, personnifiée dans une déesse appelée MNÉMOSYNE. Neuf belles nymphes, sous le nom de MUSES, présidaient à ces dons précieux de l'intelligence humaine, et Apollon, en sa qualité d'inventeur de la lyre et de musicien, passait pour leur frère et leur ami. C'était au milieu d'elles qu'il venait oublier sur le mont PARNASSE, où elles habitaient, les ennuis de l'Olympe et les chagrins que lui avait causés l'orgueil de Phaéton.

Ces Muses, à la vérité, devaient former

une compagnie fort agréable. CALLIOPE, leur aînée, était déesse de l'éloquence, c'est-à-dire de l'art de la parole ; MELPOMÈNE présidait à la tragédie ; THALIE, à la comédie; POLYMNIE, à la rhétorique, qui est l'art d'écrire avec élégance; CLIO était la muse de l'histoire ; URANIE, celle de l'astronomie ; ÉRATO était invoquée par les poëtes, EUTERPE par les musiciens, et TERPSICHORE par les danseurs.

Ces déesses étaient toutes représentées avec les attributs de leur art, c'est-à-dire avec quelqu'un des signes du talent qu'elles inspiraient. Ainsi Clio tenait des tablettes sur lesquelles elle se disposait à écrire l'histoire. Melpomène paraissait richement vêtue, parce que la tragédie ne retraçait que les malheurs des rois ou des héros ; chez les anciens, cette sorte de représentation théâtrale était ordinairement accompagnée de musique, et le nom de cette Muse indiquait en grec qu'elle ne s'exprimait qu'en chantant. Thalie, au contraire, était figurée un masque à la main, parce qu'autrefois les comédiens

avaient coutume de se couvrir le visage d'un masque imitant le personnage qu'ils représentaient. Euterpe avait auprès d'elle des instruments de musique, et la savante Uranie des globes et des compas, instruments en usage pour l'astronomie. Il n'est donc guère difficile de s'accoutumer à reconnaître au premier coup d'œil la muse que représente un tableau ou une statue, et il suffit de remarquer les attributs qu'on lui a donnés, pour la désigner par son nom.

En formant cette réunion de nymphes habiles et savantes, les Grecs n'avaient eu d'autre but que de mettre en honneur les arts et les sciences, qui élèvent l'homme au-dessus de lui-même et le rapprochent de la Divinité. Maintenant vous concevez, je pense, pourquoi Apollon se plaisait au milieu de ses neuf sœurs, qui toutes, aimables, instruites et spirituelles, formaient la plus agréable société que l'on pût imaginer.

Un jour, ayant appris qu'un concert devait avoir lieu chez un roi voisin, qui

avait invité tous les musiciens des environs à venir faire assaut de talent à sa cour, le dieu décida ses sœurs à l'accompagner à cette fête, où elles devaient être sûres d'obtenir toutes les couronnes qu'il leur plairait de disputer. L'embarras fut un moment de trouver une voiture qui pût transporter à la fois toute la famille, car la troupe savante ne possédait qu'un seul cheval ailé; mais ce merveilleux animal, qui n'était autre que Pégase, né du sang de Méduse, comme je vous l'ai dit il n'y a pas longtemps, les transporta rapidement, l'une après l'autre, à la cour où elles étaient annoncées, et Apollon s'y trouva rendu en même temps qu'elles.

Le plus fameux musicien de ce pays-là se nommait MARSYAS. C'était un SATYRE, sorte de divinité des forêts qui avait des pieds de bouc, et qui, ayant trouvé par hasard, au fond d'une fontaine, une flûte dont Minerve s'était servie quelquefois, était parvenu à tirer de cet instrument les sons les plus harmonieux.

Ce Marsyas ne connaissait point Apollon, mais apercevant qu'il jouait de la lyre, il proposa à ce dieu un défi, à condition que le vaincu serait à la disposition du vainqueur. Apollon consentit à cet arrangement, et un grand cercle d'amateurs se forma autour des musiciens, pour juger auquel des deux appartiendrait la victoire.

D'abord Marsyas fit entendre les accords les plus délicieux. Tantôt il imitait le chant du rossignol dans une belle soirée du printemps et le roucoulement de la tourterelle; tantôt il faisait mugir sa flûte comme les flots de la mer dans une tempête, ou siffler cet instrument comme les vents au milieu d'une vaste forêt agitée par l'orage. Tous les auditeurs charmés rougissaient de plaisir ou pâlissaient d'effroi, tant l'illusion qu'il produisait était complète. Déjà même des couronnes étaient prêtes pour l'habile flûteur, et personne ne pouvait croire qu'Apollon osât lutter avec lui, lorsque le dieu, saisissant sa lyre, en tira la plus suave mé-

lodie, et chanta des paroles douces et harmonieuses qui firent tomber en extase toute l'assemblée. Chacun s'écria alors que la voix d'Apollon l'emportait sur la flûte de Marsyas, et le pauvre satyre eut la douleur de se voir arracher la victoire dont il se croyait certain.

Ce ne fut pas là pourtant le seul châtiment que lui attira son amour-propre, et il faut croire que le dépit lui arracha quelque parole insultante contre son vainqueur, car Apollon irrité eut la barbarie de le lier à un arbre et de le faire écorcher tout vif. Les plaintes de ce malheureux touchèrent les dieux, qui le changèrent en fleuve, dont ses pleurs et son sang formèrent les premiers flots.

Une autre fois cependant, en pareil cas, Apollon mit plus de générosité envers ses adversaires ou les juges qui l'avaient condamné. MIDAS, roi de Phrygie, choisi pour arbitre dans un défi du même genre, eut la sottise de décerner le prix à des musiciens dont le talent n'était pas comparable à celui du dieu de la lumière.

Apollon parut se soumettre de bonne grâce à cet arrêt, et abandonna la couronne à ses rivaux ; mais, quelque temps après, le barbier de Midas s'aperçut que les oreilles de ce prince devenaient d'une longueur extraordinaire, et que peu à peu elles avaient pris la forme d'oreilles d'âne. Le barbier fit part de cette découverte au roi lui-même, qui lui recommanda le secret sous les peines les plus sévères ; en même temps il se fit faire une perruque et un bonnet qui cachaient entièrement ses longues oreilles.

Or, je dois vous dire qu'il y a des gens auxquels il est impossible de garder un secret et de ne pas publier tout ce qu'ils savent. Le barbier était de ce nombre, et le pauvre homme, combattu entre la promesse qu'il avait faite à son maître et le besoin de parler, en perdit tout à fait le sommeil et l'appétit. Enfin, n'y pouvant plus tenir, et craignant d'étouffer s'il se taisait davantage, il se sauva dans la campagne, où il fit un trou, et se mettant à plat ventre, il dit à haute voix :

LE ROI MIDAS A DES OREILLES D'ANE; puis il s'en alla satisfait, et soulagé d'un poids énorme.

Mais l'année d'après, comme le barbier passait par le même endroit, il s'aperçut avec douleur que des roseaux qui avaient poussé dans le trou qu'il avait creusé murmuraient distinctement, lorsqu'ils étaient agités par le moindre vent, ces paroles désespérantes : LE ROI MIDAS A DES OREILLES D'ANE. Bientôt dans toute la contrée il n'y eut personne qui ne voulût être témoin de ce prodige, et le secret du pauvre prince fut connu de tout le monde. C'est ainsi que les babillards, malgré leurs promesses, ne peuvent s'empêcher de divulguer ce qu'on leur confie. Quant à moi, s'il n'y avait pas dans le monde des menteurs et des curieux, je crois qu'il n'y aurait rien de plus à craindre que les indiscrets.

Le plus fameux des temples d'Apollon était celui de DELPHES, où l'on venait ulter la PYTHIE, dont je vous ai parlé

dans l'histoire grecque. Cette prêtresse, lorsqu'elle montait sur le trépied sacré pour rendre ses oracles, portait une couronne de laurier, et les avenues du temple étaient bordées d'arbres de cette espèce, en souvenir de la métamorphose de Daphné.

Apollon, qui était tantôt adoré comme le dieu de la lumière, tantôt comme celui des arts et de la poésie, porte quelquefois le surnom de PHŒBUS, et par ressemblance on donne à sa sœur Diane celui de PHŒBÉ. Ce dieu était représenté sous bien des formes différentes; mais le plus souvent on lui donne la figure d'un beau jeune homme couronné de lauriers et tenant une lyre; quelquefois aussi on le trouve sur son char attelé de quatre chevaux fringants, le front environné de rayons lumineux.

La plus célèbre des statues de ce dieu est connue sous le nom de l'Apollon du Belvédère[1], parce qu'on la voit à Rome

1. Pl. X, fig. 19.

dans un pavillon du Vatican, qui porte ce nom. Vous avez pu remarquer dans plusieurs jardins publics des copies de cette belle statue, qui est encore aujourd'hui l'un des chefs-d'œuvre les plus admirables que l'art de la sculpture ait produits.

BACCHUS ET SILÈNE.

Cadmus, ce fameux aventurier phénicien qui, devenu roi de Thèbes, introduisit parmi les Pélasges la connaissance des lettres de l'alphabet, avait une fille nommée Sémélé, qui était d'une si grande beauté que Jupiter, l'ayant aperçue, résolut de la demander en mariage, mais sans lui dire qu'il était le roi du ciel et de la terre.

Junon, toujours occupée à guetter ce que faisait son mari sur la terre, apprit bientôt les projets du dieu; et pour se venger, elle prit la figure de la vieille nourrice de Sémélé, qui avait nom Béroé, et se présenta devant cette princesse, appuyée sur un bâton, comme si elle eût été courbée par les années.

« Est-il bien vrai, ma chère enfant, dit la perfide à la jeune fille, que votre père veuille vous marier à cet étranger qui se fait passer pour un prince? Je sais bien, moi, que cet homme-là n'est pas ce qu'il paraît être, et je vous conseille d'exiger de lui qu'il se montre à vos yeux avec toute sa gloire; ce qui ne lui sera pas difficile, si, comme il le dit, il n'est rien moins que l'un des plus puissants rois du monde. »

Après avoir dit ces paroles, la fausse Béroé quitta la princesse en l'embrassant tendrement, et remonta vers l'Olympe, bien certaine qu'elle ne tarderait pas à être vengée de sa rivale.

En effet, depuis ce moment-là, Sémélé n'eut pas de repos qu'elle n'eût obtenu de Jupiter qu'il se montrât à ses yeux dans toute sa splendeur. Le dieu n'y consentit qu'à regret; mais la jeune dame y mit tant d'instance, qu'il se fit voir à elle entouré de la foudre et des éclairs. Hélas! la pauvre princesse fut bien punie de sa curiosité, car les flam-

mes dont Jupiter était environné embrasèrent son palais, et Sémélé elle-même périt dans l'incendie; tout ce que Jupiter put faire, ce fut de sauver un petit garçon qu'elle avait, et de l'enfermer dans sa cuisse jusqu'à ce que le moment de sa naissance fût arrivé. Ce petit garçon reçut alors le nom de BACCHUS, et devint par la suite un des dieux les plus célèbres de l'antiquité.

Dès que Bacchus eut vu le jour, Mercure, par l'ordre de Jupiter, le porta à de bonnes nymphes qui l'élevèrent avec le plus grand soin. Aussi, pour les récompenser, lorsqu'il sut se passer de leur tendresse, le jeune dieu les changea en étoiles, et les plaça au ciel, où elles sont connues sous le nom des HYADES.

Aussitôt que l'enfant fut en âge d'étudier, Jupiter, pour que son éducation ne laissât rien à désirer, lui donna pour institutrices les Muses elles-mêmes, qui s'évertuèrent à lui apprendre tout ce qu'elles savaient. En peu de temps, leur jeune élève se trouva le meilleur poëte, le plus

savant astronome, le plus habile musicien et le plus excellent danseur que l'on pût trouver dans le monde entier. C'était merveille de voir les progrès que faisait le dieu sous de pareilles maîtresses, et SILÈNE, son vieux précepteur, que Jupiter avait placé auprès du jeune Bacchus pour lui faire étudier ses leçons, recevait chaque jour des compliments sur son pupille.

A propos de Silène, mes enfants, il faut que je vous dise que ce précepteur de Bacchus avait une singulière figure. Son front chauve était surmonté de deux petites cornes de bouc; il avait le nez rouge et retroussé, le ventre énorme, les jambes courtes et le plus souvent mal assurées. Mais comme, malgré cette figure ridicule, Silène était le meilleur homme de la terre, son élève l'aimait beaucoup et ne voulut jamais s'en séparer.

Bacchus, étant devenu grand, prit tout à coup le goût des voyages, et se mit en route avec une armée d'hommes

et de femmes couronnés de verdure, et portant des tambours, des cymbales et des instruments de toute espèce ; car pour des lances et des épées, cette troupe n'en avait pas besoin, parce que Bacchus n'avait l'intention de faire la guerre à personne.

Le bon Silène, qui eût été trop vieux pour faire une longue route à pied, monta sur l'âne le plus pacifique que l'on put trouver. Malgré son embonpoint, il ne resta jamais en arrière d'un seul jour, quoiqu'il s'arrêtât volontiers dans les cabarets qu'il rencontrait sur son chemin, parce que, je dois en convenir, Silène, en prenant de l'âge, était devenu ivrogne. Ce fut sans doute par son conseil que Bacchus propagea partout sur son passage la culture de la vigne, ce qui le fit adorer dans toute l'Asie comme le dieu du vin, bien qu'il eût un profond dégoût pour l'ivresse, qui dégrade les hommes et les rend semblables aux animaux.

Je me souviens, à ce propos, que chez

les Lacédémoniens, dans cette école de Lycurgue où les jeunes gens apprenaient à devenir des citoyens forts et courageux, on exposait à leurs regards un misérable esclave que l'on avait enivré, pour leur faire voir à quel état d'abrutissement l'ivresse peut conduire un homme; aussi les Spartiates avaient-ils horreur du vin, qu'ils regardaient comme le plus dangereux des poisons, parce qu'il fait perdre la raison à ceux qui en abusent.

Quoique Bacchus fût lui-même trop sage pour s'abandonner à cette dégoûtante passion, il ne put empêcher que son armée entière ne s'y livrât, et alors les hommes et les femmes qui la composaient se transformèrent en de véritables insensés. Les Bacchantes ou Ménades, sortes de prêtresses qui formaient son cortége, se revêtaient de peaux de tigre et de panthères, pour exprimer sans doute que l'ivresse rend les hommes semblables à des bêtes féroces, et erraient sur les montagnes, en poussant des hur-

lements ; elles avaient les cheveux épars, la main armée d'un flambeau ou d'un THYRSE, c'est-à-dire d'un bâton entouré de feuilles de lierre et de pampre, sorte de plante grimpante qui s'attache aux branches de la vigne. Dans cet état violent elles exécutaient mille danses bizarres autour du dieu, monté sur un chariot que traînaient des panthères ou des éléphants, et à la suite duquel se voyaient le vieux Silène, ivre et chancelant sur son âne, et le front couronné de lierre[1].

Ce fut avec ce cortége extravagant, qui ressemblait à une véritable mascarade, que Bacchus fit, dit-on, la conquête de l'Inde; de là, revenant sur ses pas à travers l'Asie, il se rendit en Égypte, où il introduisit encore l'art de cultiver la vigne. Partout où il passait, les peuples lui élevaient des autels, et le proclamaient le bienfaiteur de l'humanité.

Ne remarquez-vous pas ici, mes enfants, une ressemblance frappante entre

1. Pl. XI, fig. 20.

ces voyages fabuleux de Bacchus et ceux que les Hindous attribuaient à Vichnou, sous la figure de Krichna, et les Égyptiens à leur dieu Osiris. Tous trois entreprirent des voyages, suivis d'une troupe nombreuse, mais sans armes; tous trois furent adorés pour avoir appris aux hommes des arts utiles, et l'on doit croire que la fable de Bacchus n'est autre que celle du Krichna indien et de l'Osiris de l'Égypte, transformés par les Grecs en une divinité de leur pays.

D'autres ont regardé Bacchus dans ses voyages comme l'image du soleil, qui, paraissant du côté de l'orient où l'Inde est située, s'élève ensuite sur l'horizon, et éclaire successivement tout l'univers de ses rayons. Quoique l'explication de ces fables mythologiques soit très-difficile, il y a cependant aujourd'hui des savants laborieux qui s'efforcent d'en découvrir le sens, et peut-être viendra-t-il un moment où l'on pourra comprendre quelles réalités se cachaient sous ces fictions ingénieuses

Les fêtes de Bacchus, que l'on nommait les BACCHANALES, étaient une sorte de représentation des fureurs auxquelles s'abandonnèrent les Bacchantes pendant les voyages de ce dieu. Tout le monde, dans les villes grecques, était obligé d'y assister. On raconte à ce sujet que les filles de MINÉE, roi de Thèbes, ayant refusé d'y prendre part, à cause du spectacle repoussant que présentait alors la populace enivrée, le dieu, irrité du mépris qu'elles affectaient pour son culte, les changea en chauves-souris, au moment même où elles travaillaient à un magnifique ouvrage de tapisserie. C'est pour cela, disaient les Grecs, que ce hideux oiseau, qui ne se montre que la nuit, tapisse les caves où il se retire de toiles imitant encore la tapisserie, dans laquelle excellaient les Minéides.

Le même roi Midas à qui Apollon avait, comme vous savez, fait cadeau d'une si belle paire d'oreilles d'âne, ne fut point, à ce qu'il paraît, dégoûté par cette aventure d'avoir affaire avec les dieux. Bac-

chus, dans le cours de ses voyages, ayant reçu de lui une hospitalité bienveillante, lui offrit en le quittant, de lui accorder tout ce qu'il demanderait.

Le stupide Midas, n'imaginant pas qu'il y eût au monde rien de préférable à la richesse, obtint du dieu la faveur de convertir en or tout ce qu'il toucherait. Ce vœu téméraire fut exaucé. Mais le malheureux prince ne tarda pas à s'en repentir; car, dès ce moment, tout ce que ses mains atteignaient devenait métal, et, environné de monceaux d'or, il mourait de faim, parce que l'or ne se mange pas. Alors Midas comprit qu'au milieu de ses richesses, il allait périr de misère, et ayant supplié les dieux de lui retirer ce don funeste qu'il avait tant souhaité, ceux-ci lui ordonnèrent de se baigner dans le PACTOLE, l'un des fleuves de Phrygie, où il perdit enfin cet apanage qui le menaçait d'une mort prochaine; mais, depuis ce temps, le Pactole roula dans son sable des paillettes d'or que l'on y trouve encore quelquefois.

Cette nouvelle fable de Midas, déjà si fameux par son aventure avec Apollon, est une leçon donnée aux avares, qui se laisseraient volontiers mourir de faim pour ne point entamer leurs trésors ; c'est une juste punition de ce vice honteux, qui leur fait oublier que l'argent n'a point de valeur, lorsqu'on ne sait pas en faire un bon usage.

Bacchus était ordinairement représenté sous la figure d'un jeune homme riant et sans barbe, quelquefois assis sur un taureau, et alors il avait beaucoup de ressemblance avec le Mithra des Perses que nous connaissons; mais le plus souvent on le voyait élevé sur un char attelé de bêtes féroces, comme si l'on supposait que le vin, qui rend les hommes furieux, avait le pouvoir de dompter les animaux sauvages. Il tenait d'une main une grappe de raisin ou une coupe, et de l'autre un thyrse. On lui sacrifiait une pie, parce que l'ivresse rend babillard, et un bouc, animal qui détruit les bourgeons de la vigne. Le

lierre et le pampre, qui lui étaient consacrés, passaient pour dissiper les fumées du vin.

LE JUGEMENT DE PARIS.

Il n'y avait pas encore une année tout entière que l'univers existait, mes enfants, et déjà l'on était arrivé au premier jour du premier printemps. Le ciel était pur et sans nuage; la terre, couverte de verdure, commençait à laisser paraître quelque fleurs; le soleil s'élevait brillant et radieux sur l'horizon; les oiseaux faisaient entendre mille concerts, et la mer elle-même présentait l'aspect d'une glace unie, lorsque tout à coup, du milieu de ses flots si calmes, une vague blanche et écumeuse se souleva et vint se briser sur le rivage, où elle déposa sur un lit de mousse.... Vous ne devineriez jamais ce que cette vague apporta : eh bien! ce fut une jeune fille, plus belle

que toutes les nymphes du ciel, de la terre et de l'onde, en un mot ce fut VÉNUS, que Jupiter, en l'apercevant, proclama tout d'abord la déesse de la beauté.

Cette nouvelle, aussitôt répétée dans l'Olympe par la RENOMMÉE, déesse fort indiscrète, que l'on représente embouchant une trompette et portée par des ailes rapides, mit en émoi toutes les divinités du céleste empire. L'orgueilleuse Junon apporta plus de soin qu'à l'ordinaire à sa toilette; la sage Minerve ne put s'empêcher de rougir de l'idée de trouver une rivale, et toutes les autres déesses, ce jour-là, consultèrent plus de vingt fois leur miroir pour savoir si leur coiffure ne s'était pas dérangée. Mais Jupiter, ne voulant pas que la nouvelle déité parût ainsi aux yeux de toute la cour céleste, sans avoir reçu l'éducation qui convient à une jeune personne bien élevée, confia le soin d'instruire Vénus à douze sœurs nommées les HEURES, qui présidaient aux divers instants de la jour-

née. Le temps de ces diligentes institutrices était compté de telle manière, et elles employèrent si utilement leurs leçons, qu'en peu de jours elles firent de la jeune déesse une véritable perfection. Jupin, satisfait de leurs soins, ordonna que leur élève paraîtrait sans plus tarder dans l'Olympe, où Hébé lui verserait le nectar de l'immortalité, et ce jour-là, mes enfants, fut une véritable fête pour la cour des dieux.

Cependant, dès le lendemain, il fallut que Jupiter pensât à donner un mari à sa nouvelle fille, car tous les dieux qui n'avaient point encore de femmes s'étaient déjà mis sur les rangs, et chacun faisait valoir ses avantages pour obtenir la préférence.

Apollon représenta modestement qu'il était le plus aimable et le plus savant de tous les dieux : il rappela qu'il savait la musique la rhétorique, l'astronomie, un peu de médecine et bien d'autres choses encore. Bacchus, ce gros garçon de bonne mine, s'efforça de faire entendre à Ju-

piter que la main de Vénus lui revenait de droit, pour les services qu'il avait rendus au monde en propageant la culture de la vigne. Mars lui-même, malgré son visage bruni par le soleil et la brusquerie de ses manières, prétendit que la déesse de la beauté devait appartenir au dieu de la guerre, comme une juste récompense de ses exploits. Mercure même, s'il n'eût point été aussi occupé, aurait réclamé la préférence, pour son exactitude à faire les commissions dont on le chargeait; mais Jupiter, pour les mettre d'accord, fit un autre choix auquel personne ne s'attendait, car il ordonna que la jeune déesse deviendrait la femme du boiteux Vulcain, pour le prix de la peine qu'il avait de fabriquer la foudre. Celui-ci arriva donc clopin-clopant, et après avoir épousé Vénus à la face de l'Olympe, il l'emmena dans son palais noir et souterrain, où la belle mariée ne fut pas longtemps sans se déplaire, parce que son teint blanc y était gâté par la fumée des forges de Vulcain. Elle remonta donc

vers l'Olympe, avec le consentement du maître des dieux, et l'on dit que Jupiter lui permit de ne descendre que rarement chez son mari, dont la société d'ailleurs n'avait rien de bien agréable.

A quelque temps de là, mes enfants, il y eut une noce célèbre à laquelle tous les habitants du ciel, de la terre, de la mer, et des enfers même, furent invités. Ce fut celle d'un jeune et aimable prince nommée Pélée, avec une belle nymphe appelée Thétis, qu'il ne faut point confondre avec la déesse marine, chez laquelle le soleil avait coutume de se reposer chaque soir.

La Discorde seule, divinité hideuse, dont la tête était hérissée de serpents, fut exclue de cette fête, que sa présence eût troublée; mais cette méchante déesse s'en vengea d'une cruelle manière, car au beau milieu du festin, au moment où Bacchus faisait goûter aux convives le meilleur vin de sa cave, la Discorde, s'élançant de dessous la table où elle s'était cachée, jeta dans l'assemblée une pomme

sur laquelle étaient écris ces mots : A LA PLUS BELLE; certaine que cette pomme-là deviendrait le sujet d'une violente querelle qui ne manquerait pas d'occasionner du trouble.

En effet, dès que les déesses eurent vu cette inscription, elles prétendirent toutes à disputer le prix de la beauté, et quoiqu'il n'y en eût guère dans toute l'assemblée qui ne pût élever quelque prétention, il fut décidé, d'un commun accord, que Junon, Minerve et Vénus seraient seules admises à concourir. Il ne restait plus maintenant qu'à trouver un juge assez impartial pour prononcer entre les trois concurrentes, que chacun des dieux aurait craint de fâcher, lorsque Mercure, qui venait de parcourir les quatre coins de la terre, engagea les déesses à s'en rapporter à un jeune berger, nommé PÂRIS, qui était le fils de PRIAM, roi de Troie. Cet avis fut adopté, et un simple pâtre fut choisi pour arbitre d'un différend qui intéressait tant de divinités.

Junon parut d'abord devant son juge, vêtue de ses plus beaux atours, et resplendissante d'or et de pierreries de toutes couleurs; le berger, ébloui de son air majestueux, allait lui adjuger la pomme, lorsque Minerve se présenta, avec toute la gravité de la sagesse tempérée par un sourire doux et bienveillant : la déesse était armée de pied en cap suivant sa coutume, mais elle avait eu soin de cacher son égide pour ne point effaroucher le juge. Celui-ci se trouvait si embarrassé de prononcer entre les deux rivales, qui lui paraissaient toutes deux également belles et imposantes, qu'il était bien tenté de leur partager la pomme, lorsque Vénus, sans autre parure qu'une guirlande de roses et une merveilleuse ceinture dont Jupiter lui avait fait présent, s'avança avec modestie, et frappa d'admiration Pâris, qui aussitôt, tombant à ses pieds, déclara que Junon lui avait paru trop fière, et Minerve trop grave, mais qu'à Vénus seule appartenait le prix de la beauté.

Ce jugement célèbre fut accueilli de l'Olympe par des applaudissements unanimes. Junon et Minerve se retirèrent avec dépit, et Vénus triomphante, montant sur un petit char fait d'un seul coquillage de nacre, et attelé de deux jolies tourterelles, s'enleva dans les airs.

Cette ceinture merveilleuse que Jupiter avait donnée à Vénus, et qui lui avait mérité le prix, n'était autre, mes enfants, que l'emblème de la modestie, de la grâce, de la douceur, sans lesquelles la beauté n'est qu'un faible avantage. Rappelez-vous surtout qu'une jolie figure n'est un don précieux que lorsqu'elle est accompagnée d'un bon cœur et d'un caractère aimable; autrement elle est plus nuisible qu'utile, parce qu'elle fait mieux ressortir les défauts, là où l'on s'attendait à trouver de bonnes qualités.

Les anciens assuraient que le jugement de Pâris avait été la cause de la ruine de Troie, que je vous ai racontée dans l'histoire grecque, et que c'était pour se venger de ce berger devenu prince, que Ju-

non et Minerve avaient soulevé toute la Grèce contre cette ville célèbre. Le vaillant ACHILLE, dont il est question dans la même histoire, était fils de Thétis et de Pélée, dont la noce avait été troublée par la pomme de la Discorde.

La belle Vénus eut plusieurs enfants, dont quelques-uns sont extrêmement célèbres. On comptait parmi eux CUPIDON ou l'AMOUR, représenté sous la figure d'un enfant ailé, les yeux couverts d'un bandeau, et armé d'un arc et de petites flèches; l'HYMEN, divinité qui présidait aux mariages, et enfin les trois GRACES, AGLAÉ, THALIE et EUPHROSYNE, qui étaient les compagnes inséparables de leur mère[1].

Vénus était le plus souvent représentée sous la figure d'une belle femme debout, ou assise sur un char attelé de deux colombes ou de deux passereaux, sortes d'oiseaux qui lui étaient consacrés. Les plus fameux de ses temples étaient ceux

1. Pl. XII, fig. 23.

de CNIDE, de PAPHOS et d'IDALIE, où ses autels s'élevaient dans des bosquets de myrtes et de rosiers. On lui donne quelquefois le surnom de CYPRIS ou de CYTHÉRÉE, à cause du culte qu'on lui rendait particulièrement dans les îles grecques de Chypre et de Cythère.

La Vénus de Médicis[1] est la plus célèbre statue de cette déesse que nous ait léguée l'antiquité; elle fut longtemps un des ornements du palais d'une famille souveraine de ce nom, qui régnait autrefois à Florence, en Italie, et dont j'aurai sans doute occasion de vous parler dans d'autres livres.

1. Pl. XII, fig. 22.

LES TRAVAUX D'HERCULE.

Voyez-vous, mes enfants, cet homme robuste, dont les épaules sont couvertes d'une peau de lion, tandis que sa main s'appuie sur une pesante massue[1]? c'est HERCULE. C'est encore un fils de Jupiter; c'est le dieu de la force et du courage. L'histoire de ce dieu-là est remplie d'événements merveilleux, et toute sa vie ne fut qu'une suite de travaux et d'entreprises glorieuses.

Au moment même de la naissance d'Hercule, Junon, qui haïssait sa mère ALCMÈNE, alla trouver le DESTIN pour le prier de préparer à cet enfant l'existence la plus dure et la plus périlleuse.

1. Pl. XIII, fig. 24.

Or, il faut que vous sachiez que le Destin était une divinité aveugle et inflexible, dont les dieux mêmes n'avaient pas le droit de changer la volonté; son visage sévère ne se déridait jamais, et lorsqu'il avait écrit sur son livre éternel le sort que chaque homme devait subir, Jupiter lui-même était sans puissance pour effacer ses arrêts. On le représentait sous la figure d'un vieillard austère, le front environné d'étoiles, un pied sur le globe terrestre, et tenant dans sa main l'urne qui renfermait le sort des mortels.

Ce fut à ce dieu redoutable que Junon s'adressa pour connaître la destinée d'Hercule; mais elle ne put empêcher qu'une carrière glorieuse ne lui fût ouverte, et qu'il ne fût écrit qu'il triompherait de tous les dangers qu'il affronterait. Tout ce que la déesse put obtenir, c'est que le Destin le soumît aux ordres d'Eurysthée, roi de Thèbes, son frère aîné, qui était un prince dur et impitoyable, sans qu'il lui fût permis de s'y

soustraire. La haine de Junon ne fut qu'à demi satisfaite, mais elle ne s'en trouva pas moins active.

En effet, Hercule n'était encore qu'un enfant, lorsque la déesse envoya contre lui deux énormes serpents, qui se glissant dans son berceau étaient au moment de l'étouffer; mais le dieu, les saisissant de ses petites mains, les écrasa tous les deux. On pouvait juger par là ce que deviendrait un jour un pareil enfant, chez lequel cette force prodigieuse ne fit que s'accroître à mesure qu'il grandissait.

Lorsque Hercule fut devenu grand, son frère Eurysthée, pour éprouver son courage, le chargea de garder ses troupeaux dans un pays où un lion énorme faisait, depuis longtemps, un affreux carnage des brebis et même des hommes qu'il pouvait atteindre. Cet animal redoutable se retirait dans le bois voisin, que l'on nommait la forêt de Némée. Le jeune berger n'attendit pas que le monstre vînt attaquer son troupeau, et se munissant

d'une pesante massue de fer et de quelques flèches, il se mit à sa poursuite. Mais lorsqu'il eut atteint le lion, il eut beau lui lancer des flèches et le frapper de sa massue, la peau de cet animal terrible se trouva si impénétrable, que le héros, malgré tous ses efforts, ne put parvenir à le terrasser. Alors, comme son courage n'était pas moindre que ses forces, il saisit le monstre dans ses bras nerveux et l'y serra jusqu'à ce qu'il l'eût étouffé.

Ce premier triomphe du jeune Hercule devint pour lui l'occasion d'un trophée glorieux; car ayant dépouillé aussitôt l'animal qu'il venait de vaincre, il se revêtit de cette peau remarquable, qui lui servit de vêtement ou plutôt de cuirasse dans tous les travaux qu'il entreprit par la suite. Eurysthée, informé de cette victoire, comprit alors qu'un si vaillant homme n'était pas fait pour passer sa vie à garder des troupeaux; mais comme il ne pouvait s'empêcher de le craindre, il lui imposa l'obligation d'aller

combattre tous les monstres qui dévastaient la terre, en lui défendant de reparaître à sa cour qu'il n'eût accompli douze travaux qu'il lui indiquerait. Le jeune héros se mit donc en route, impatient déjà de signaler son courage et ses forces dans d'autres combats.

Dans ce temps-là, mes enfants, il y avait en Grèce un serpent monstrueux que l'on nommait l'HYDRE de LERNE, parce qu'il se retirait ordinairement dans un marais de ce nom, dont il ravageait tous les environs. Ce reptile avait sept têtes, et chaque fois qu'on lui en coupait une, il en renaissait sept nouvelles. Ce fut par la défaite de ce monstre qu'Hercule voulut commencer ses travaux; mais il ne put y parvenir, après l'avoir combattu, qu'en mettant le feu aux roseaux qui lui servaient de retraite. Le sang de ce serpent était un poison si subtil, que le héros y ayant trempé la pointe de ses flèches, toutes les blessures qu'elles faisaient devenaient incurables. Nous verrons plus tard combien cette propriété

de ces traits terribles devint fatale à Hercule lui-même.

Armé de ces flèches funestes, de sa redoutable massue, et surtout de son courage indomptable, Hercule poursuivit le cours des travaux qui devaient l'immortaliser.

D'abord il prit le sanglier du mont ÉRYMANTHE, animal furieux qui, chaque fois qu'il descendait de sa tanière, dévastait toutes les contrées voisines. Hercule, l'ayant atteint, le chargea vivement sur ses épaules, et l'apporta ainsi aux pieds d'Eurysthée, qui fut tellement effrayé de cette vue qu'il faillit en mourir de saisissement. Une autre fois il amena encore au même prince une jolie biche, dont les pieds étaient d'airain et les cornes d'or, et que jamais personne n'avait pu approcher tant elle était légère à la course.

Il n'y avait pas encore longtemps que le héros se reposait après ces deux victoires, lorsqu'il apprit que sur le lac STYMPHALE, voisin du pays où il se trouvait, on rencontrait des oiseaux terribles

dont les ailes et le bec étaient de fer, et les ongles extrêment crochus. Tous ceux qui avaient l'imprudence de s'approcher de ce lac étaient aussitôt mis en pièces par ces oiseaux formidables; mais Hercule, les ayant épouvantés en faisant frapper à coups redoublés sur des bassins d'argent, les perça de ses flèches au moment où ils tentèrent de s'envoler. Cette victoire du héros lui fit beaucoup d'honneur dans toute la Grèce, et Eurysthée, voyant bien que désormais rien ne lui était impossible, l'envoya au secours d'un de ses voisins, nommé Minos, roi de l'île de Crète, contre lequel Neptune avait suscité un taureau dont les naseaux soufflaient des tourbillons de flamme. Hercule, toujours invincible, se saisit encore de ce monstre, qu'il amena tout dompté devant son frère, qui, cette fois, fut fort embarrassé pour lui ordonner de nouvelles entreprises.

Cependant, à quelque temps de là, Eurysthée ayant entendu parler d'un arbre merveilleux qui, dans un pays in-

connu, produisait des pommes d'or, conçut un désir immodéré de les posséder, et prescrivit à Hercule de les lui chercher par toute la terre, en le prévenant toutefois que ces fruits précieux étaient placés sous la garde d'un dragon à cent têtes, qui vomissait des torrents de flamme et de fumée.

Hercule ne savait pas trop où trouver cet arbre prodigieux; mais comme il ne pouvait faire autrement que d'obéir à Eurysthée, d'après la loi du Destin, il se mit en marche, et arriva ainsi jusqu'au royaume d'ATLAS, roi d'Afrique, qui était père de trois belles filles, nommées les HESPÉRIDES, auxquelles appartenait précisément le jardin où se trouvaient les fameuses pommes d'or que gardait le dragon à cent têtes.

Or, il faut que je vous dise, mes enfants, que le roi Atlas ayant autrefois aidé les Titans dans leurs guerres contre les dieux, Jupiter lui avait infligé pour punition de soutenir le ciel sur ses épaules; ce qui veut dire que dans le royaume

d'Atlas, il y avait de hautes montagnes dont la cime semblait toucher au ciel. Hercule, qui avait grande envie de pénétrer dans le jardin des Hespérides, offrit à Atlas de le soulager de son pesant fardeau pendant quelque temps, s'il voulait lui indiquer le fameux arbre aux pommes d'or, et celui-ci y ayant consenti avec joie, le héros soutint seul pendant plusieurs jours tout le poids de la voûte céleste; après quoi, pour prix de sa complaisance, Atlas lui ouvrit l'entrée du jardin de ses filles, où Hercule tua le dragon, et dont il enleva le trésor.

Comme il revenait chez son frère, chargé de ce butin précieux, un roi, nommé Augias, qui possédait un troupeau de trois mille bœufs, lui ayant demandé d'enlever le fumier de ses étables, qui depuis trente ans n'avaient pu être nettoyées, et infectaient toute la Grèce, le héros, pour y parvenir, fit sortir tous les bœufs, et détournant un fleuve voisin, en fit passer les eaux dans ces étables,

dont les flots emportèrent toutes les immondices.

Voilà, me direz-vous avec raison, une singulière occupation pour un héros comme Hercule, que de nettoyer des étables. Cette observation de votre part me fait plaisir, parce qu'elle prouve que vous m'écoutez avec quelque attention; mais vous savez qu'Hercule obéissait à un sort rigoureux, auquel il lui était interdit de se soustraire, et sans doute le Destin, en lui imposant ce travail, n'avait eu d'autre but que d'éprouver s'il avait autant de soumission que de courage.

Un des derniers travaux d'Hercule fut de tuer un vautour qui dévorait le cœur de PROMÉTHÉE, dont l'histoire est aussi fort curieuse. Ce Prométhée était un statuaire grec fort habile, qui, ayant achevé une statue d'homme de la plus grande beauté, eut la fantaisie de la rendre animée, en dérobant au ciel quelques étincelles du feu sacré de Jupiter, pour donner la vie et le mouvement

à son ouvrage. Mais le dieu, irrité de l'audace de Prométhée, le frappa de sa foudre, et ordonna à Vulcain de l'attacher avec des chaînes indestructibles sur le sommet du Caucase, où un vautour dévorant lui rongerait éternellement le cœur. Hercule, ayant tué cet animal vorace, brisa les chaînes de Prométhée et lui rendit la liberté.

Je n'en finirais pas, mes enfants, si je voulais vous raconter toutes les aventures merveilleuses dont Hercule sortit victorieux; mais il faut que je vous parle d'un voyage que ce héros fit aux enfers, à la recherche d'un de ses amis, nommé Thésée, qui avait eu l'imprudence d'y pénétrer pour enlever Proserpine à Pluton. Cette fable est vraiment surprenante; et d'ailleurs elle nous fera connaître bien des choses intéressantes que les anciens racontaient sur ces tristes lieux.

HERCULE AUX ENFERS.

Thésée et Pirithoüs étaient deux Athéniens que la plus vive amitié unissait depuis leur enfance. Ils avaient tous deux passé leur jeunesse, comme Hercule, à combattre les monstres et les tyrans qui désolaient la Grèce, et leur courage était connu de toute la terre. Mais ayant conçu la folle pensée de descendre aux enfers pour enlever Proserpine à son mari, ces deux imprudents furent bien punis de leur audace, car Pirithoüs fut dévoré par Cerbère, chien terrible à trois têtes, qui gardait la porte des enfers, et Thésée fut plongé vivant dans le cachot le plus sombre de l'empire des morts, où il perdit bientôt l'espoir de jamais revoir la lumière.

Or Hercule, qui était l'ami de Thésée, apprit dans ses voyages la faute et le châtiment de cet imprudent, et n'écoutant que son indomptable valeur et son amitié, il résolut de l'arracher au supplice éternel qui lui était réservé, et de descendre lui-même aux enfers pour le soustraire à la colère de Pluton.

Hercule, comme vous le savez, n'était pas homme à reculer devant un danger; mais il ne put s'empêcher de frémir en approchant de la caverne qu'on lui avait indiquée comme le plus court chemin pour descendre dans le royaume de Pluton. Autour de cette caverne, on ne voyait ni fleurs ni verdure; la terre, desséchée par des vapeurs empestées, y languissait sans végétation, et si quelques faibles arbrisseaux autres que des cyprès s'y montraient de loin en loin, leur tige était dépouillée de feuillage. Les oiseaux même fuyaient ces tristes campagnes, et les troupeaux s'éloignaient avec horreur de ces plaines funestes qui ne produisaient que des ronces et des épines malfaisantes.

De temps en temps des tourbillons de flamme et de fumée s'échappaient de l'ouverture de la caverne, et l'on eût dit de l'atelier d'un forgeron, si le plus profond silence n'eût régné alentour. Ce fut par cette porte sinistre que le héros pénétra dans le royaume des morts.

Comme il n'était pas le premier vivant qui eût visité cette triste demeure, on l'avait prévenu qu'il fallait prendre certaines précautions pour se rendre favorables les divinités infernales. Plusieurs personnes l'avaient engagé à offrir le sacrifice d'un chien noir à Hécate, déesse des ombres, et à se munir d'un gâteau pour apaiser Cerbère. Mais le héros, qui avait déjà vaincu tant de monstres, ne crut pas à ces contes de bonnes femmes; et lorsqu'il se trouva en face de ce terrible animal, qui ouvrant à la fois ses trois gueules faisait retentir un triple aboiement, il entreprit de le dompter par la force, le terrassa, et l'enchaîna avec de si fortes chaînes, que Cerbère, étonné, se tut en lui léchant les pieds.

Après cette victoire, Hercule poursuivit son chemin, et parvint bientôt sur les bords d'un fleuve noir et bourbeux, qui se nommait l'ACHÉRON, et formait une première barrière entre le séjour des vivants et celui des MANES : c'était ainsi que l'on nommait les âmes des morts lorsqu'elles descendaient dans l'empire de Pluton. Quelques peuples de l'antiquité en avaient fait des divinités particulières pour honorer la mémoire de leurs ancêtres, et le culte qu'ils leur rendaient dans l'intérieur de leurs maisons se confondait quelquefois avec celui des dieux Lares, dont je vous ai parlé dans la fable de Janus.

L'Achéron n'avait pas toujours coulé sous ces voûtes funèbres. Autrefois il roulait sur la terre des flots clairs et rapides. Mais lorsque les Titans entreprirent d'escalader le ciel, il eut le malheur de les désaltérer de son eau transparente, et Jupiter, pour le punir, le précipita dans les enfers, où ses flots dormants et fangeux allaient se perdre dans le Styx,

le plus grand des fleuves souterrains, qui faisait neuf fois, dit-on, le tour du séjour des morts.

En arrivant sur les bords du Styx, Hercule fut étonné de voir voltiger autour de lui une multitude d'ombres désolées, qui ne pouvaient obtenir la faveur de traverser ce fleuve, d'un vieux batelier nommé CARON, dont le devoir était de passer dans son bateau tous les mânes qui lui remettaient une petite pièce de monnaie, que l'on nommait une obole.

C'était pour cela que les anciens avaient coutume de mettre une pièce de monnaie dans la bouche des morts, pour qu'ils pussent payer le prix de leur passage à l'avare Caron, qui n'était jamais d'humeur à faire crédit à personne. Ces ombres inconsolables, qui erraient ainsi sur les bords du Styx, étaient celles des morts privés de sépulture, ou qui n'avaient pu payer au batelier l'obole qu'il leur demandait.

Je vous prie de remarquer à ce propos, mes enfants, que le vieux nocher

n'exigeait jamais de personne plus d'une obole, que ce fût un roi ou un esclave qui se présentât à sa barque, parce que dans le royaume de Pluton il n'y avait plus de distinction entre les hommes, que la mort rend tous égaux.

Le farouche Caron fronça le sourcil en apercevant Hercule, car il craignit que le poids du héros ne fît enfoncer son bateau d'écorce d'arbre qui ne portait ordinairement que des ombres légères; mais lorsque le fils de Jupiter se fut nommé, il se radoucit et lui permit de prendre place à ses côtés.

Pendant que le héros traverse ainsi le Styx, au grand étonnement de tous les mânes qui accouraient sur les deux rives pour contempler comme une merveille un homme vivant, je dois vous rappeler que c'est précisément par ce fleuve que les dieux craignaient de jurer, et que ceux qui violaient ce serment étaient sévèrement punis par Jupiter.

Aussitôt que la barque eut touché le rivage, Hercule s'avança vers le palais

ténébreux de Pluton, où il distingua non sans peine, à travers l'obscurité, le dieu assis sur son trône d'ébène, à côté de sa chère Proserpine. Pluton n'aimait point à voir un homme vivant; cette vue lui était aussi odieuse que la clarté du jour l'est aux yeux des animaux qui ne sortent que la nuit. Son visage devint encore plus pâle et plus sévère que de coutume à l'aspect d'Hercule; mais, lorsque celui-ci se fut fait connaître à lui, il lui accorda la permission de parcourir son triste empire, et consentit même, à sa prière, à rendre au coupable Thésée la liberté qui lui avait été ravie.

Au pied du trône de Pluton, Hercule reconnut la Mort. Elle était vêtue d'une robe noire parsemée d'étoiles, et sa main décharnée portait une faux tranchante, avec laquelle elle était censée moissonner les hommes.

Le héros s'éloigna avec joie de ce palais funèbre; et comme il ignorait encore dans quels lieux il devait chercher son ami Thésée, il se mit à parcourir les enfers,

où il aperçut beaucoup de personnages dont il avait souvent entendu parler sur la terre, et avec lesquels il est bon que nous fassions aussi connaissance.

Il y avait déjà quelque temps qu'il errait presque au hasard sous ces voûtes sinistres, que jamais les rayons du soleil n'avaient éclairées, lorsqu'il aperçut dans une salle obscure trois vieilles sœurs, pâles et amaigries, qui filaient à la lueur d'une lampe bleuâtre. C'étaient les PARQUES, divinités infernales dont le devoir était, dit-on, de filer les jours de tous les mortels qui paraissaient sur la terre, ne fût-ce que pour un instant.

CLOTHO, la plus vieille des trois, tenait une quenouille chargée de laine blanche et noire, à laquelle étaient mêlés quelques brins d'or et de soie. Cette laine grossière, mes enfants, était l'image de la vie des hommes, dans laquelle l'or et la soie figuraient les jours heureux, qui s'y trouvent toujours en plus petit nombre que les autres.

LACHÉSIS, la seconde des Parques,

tournait rapidement de la main gauche un fuseau, tandis que sa droite conduisait un fil léger, que la troisième sœur, nommée ATROPOS, était chargée de couper avec des ciseaux tranchants, lors du trépas de chaque mortel. Vous pouvez juger, d'après cela, combien ces trois sœurs étaient occupées, puisque notre fil à tous devait passer entre leurs doigts. Hercule avait bien envie de leur demander si elles fileraient encore longtemps pour lui, mais elles n'avaient pas le temps de lui répondre, et le héros passa son chemin.

A quelques pas de là, Hercule s'arrêta devant trois vieillards vénérables qui, assis sur un tribunal, paraissaient juger un homme nouvellement arrivé dans le royaume de Pluton. C'étaient en effet MINOS, ÉAQUE et RHADAMANTHE, les trois juges des enfers, chargés par ce dieu de punir les coupables, en les précipitant dans un gouffre nommé le TARTARE, dont ils ne devaient jamais sortir, et de récompenser les hommes vertueux, auxquels ils

ouvraient un lieu de délices appelé les CHAMPS ÉLYSÉES. Ces juges ne pouvaient jamais se tromper, parce que THÉMIS, déesse de la justice, tenait auprès d'eux une balance dans laquelle elle pesait les actions des hommes; et leurs arrêts étaient exécutés à l'instant même par une déesse impitoyable, armée d'un fouet sanglant, que l'on nommait NÉMÉSIS ou la Vengeance.

Il est bon de vous rappeler, à l'occasion de ce tribunal des enfers, cette coutume des Égyptiens que rapporte l'histoire ancienne, et qui consistait à juger publiquement la mémoire de chaque homme aussitôt après sa mort, avant de lui accorder les honneurs de la sépulture. C'était sans doute dans cette sage institution des anciens Égyptiens que les Grecs avaient puisé l'idée de ces juges des enfers, qui assuraient aux bons une récompense éternelle, comme aux méchants un châtiment qui devait être sans fin.

LE TARTARE

ET LES CHAMPS ÉLYSÉES.

Aussitôt après avoir quitté le tribunal des trois juges, Hercule vit s'ouvrir devant lui un gouffre immense d'où s'élevaient des tourbillons d'une fumée noire et épaisse. Cette fumée couvrait un fleuve de feu appelé le PHLÉGÉTON, qui roulait ses flots enflammés avec un bruit effroyable. Non loin de là coulait aussi le COCYTE, autre fleuve intarissable, formé des larmes des malheureux enfermés dans le Tartare; car il venait d'entrer dans ce séjour des tourments éternels.

Les souverains de ces tristes lieux étaient les FURIES, qui, les cheveux hérissés et armés de fouets, tourmentaient

impitoyablement les criminels, en leur présentant sans cesse, dans des miroirs, l'image de leurs crimes.

C'était là qu'étaient précipités à jamais les mânes des traîtres, des ingrats, des parjures, des enfants dénaturés, des meurtriers, des hypocrites qui, pendant leur vie, avaient fait semblant d'être bons et honnêtes pour mieux tromper les autres hommes. Mais ces misérables n'étaient pas les seuls habitants du Tartare, et l'on y distinguait aussi les grands scélérats qui avaient épouvanté le monde par quelque crime effroyable. Pour chacun de ceux-là, Pluton, avec l'aide des Furies, avait inventé quelques supplices extraordinaires, dont quelques-uns valent bien la peine d'êtres racontés.

Parmi ces scélérats si justement atteints par la vengeance divine, Hercule reconnut un roi grec nommé SALMONÉE, qu'il avait autrefois rencontré sur la terre. Cet insensé, à qui l'orgueil avait fait perdre la raison, se persuada qu'il était dieu et l'égal du maître du tonnerre.

Pour imiter au loin le roulement de la foudre, il se faisait traîner la nuit dans un char sur un pont d'airain, d'où il lançait des torches enflammées sur de malheureux esclaves rassemblés sous ce pont, que des gardes assommaient pour imiter les effets du tonnerre.

Jupiter, indigné à la fois de son orgueil et de sa cruauté, le foudroya lui-même en réalité, et le précipita dans le Tartare, où il fut condamné à brûler éternellement d'un feu qui le dévorait sans le consumer.

Le frère de Salmonée, nommé SISYPHE, ne valait pas mieux que lui. C'était un fameux brigand de l'Attique, qui attirait les voyageurs dans son antre, où il les faisait périr par d'effroyables supplices. Le même Thésée, qu'Hercule venait arracher aux enfers, l'ayant rencontré, le tua dans un combat, et Jupiter infligea à ce misérable, pour sa punition dans le Tartare, de rouler incessamment, avec d'incroyables efforts, un rocher énorme vers la cime d'une montagne. Ce n'était

qu'après de longs et incroyables travaux qu'il pouvait parvenir à approcher ce but, qu'il se croyait toujours près d'atteindre; mais au moment où, couvert de sueur et épuisé de fatigue, il voyait le bloc prêt à prendre son aplomb, soudain le rocher chancelait, et, roulant jusqu'au pied de la montagne, l'obligeait à recommencer sans relâche ce travail qui devait être sans fin.

Cette fable de Sisyphe, mes enfants, est l'image parfaite de tous les hommes qui ont le malheur d'être ambitieux ou envieux du mérite des autres. Ils consument leur vie dans des travaux continuels qui épuisent leurs forces, et lorsqu'ils se croient près d'atteindre le but qu'ils se proposaient, la pierre retombe, et ils se voient condamnés à de nouveaux efforts. Je ne crois pas qu'il y ait parmi vous un seul de ces caractères malheureux, et vous devez vous-mêmes comprendre la différence qui existe entre la louable émulation que l'on éprouve pour mériter les louanges de ses maîtres et de ses cama-

rades, et la basse jalolousie qui ne peut supporter sans colère le succès que d'autres, plus heureux, peuvent obtenir. Le travail et l'application ne sont d'ailleurs jamais perdus pour personne, et c'est déjà profiter que d'en connaître le prix.

A quelque distance du brigand Sisyphe, Hercule aperçut TANTALE, roi de Phrygie, qui, toujours dévoré par la faim, et consumé d'une soif ardente, était éternellement plongé dans une eau limpide qui se retirait de ses lèvres dès qu'il cherchait à s'en abreuver; en même temps des branches chargées de fruits exquis, et parfaitement mûrs, s'abaissaient jusqu'à la portée de ses mains; mais aussitôt qu'il étendait les bras pour les saisir, la branche se relevait, et le malheureux Tantale s'abandonnait à un désespoir inextinguible comme la soif qui le dévorait.

Ce roi cruel avait bien, à la vérité, mérité ce supplice. Un jour, les dieux, ayant fait un voyage sur la terre, vinrent lui demander l'hospitalité. Il fit semblant

de les recevoir avec grand plaisir ; mais pour éprouver leur divinité dont il doutait, il ordonna à son cuisinier de leur servir en ragoût les membres de son propre fils PÉLOPS, qui était un jeune prince bon et aimable. Les convives devinèrent ce mets exécrable, et refusèrent de prendre part au festin, à l'exception pourtant de Minerve, qui, par mégarde sans doute, mangea une des épaules du pauvre Pélops. Jupiter fut si indigné de la barbarie de ce père dénaturé, qu'il le frappa de la foudre et le précipita dans les enfers, où il fut condamné à l'affreux supplice que je viens de vous raconter. Quant au jeune Pélops, les dieux, touchés de pitié, le ressuscitèrent ; mais ne pouvant lui rendre son épaule que Minerve avait mangée, ils lui en donnèrent une d'ivoire, ce qui ne le dédommagea pas entièrement, comme vous pouvez croire, de celle qu'il avait perdue.

Hercule se disposait à quitter ces tristes lieux, où il avait vainement cherché son ami Thésée, lorsque son attention fut

attirée par les gémissements d'une foule de femmes échevelées, dont le supplice consistait à verser incessamment de l'eau dans un tonneau sans fond. Il reconnut alors les DANAÏDES, c'est-à-dire les filles d'un roi d'Argos, nommé DANAUS, dont il avait souvent entendu parler dans sa jeunesse.

Les Danaïdes étaient cinquante sœurs, à qui leur père, averti par un oracle qu'un de ses gendres le tuerait pour régner à sa place, sut persuader d'égorger dans la même nuit leurs cinquante maris, avec des poignards qu'il leur distribua secrètement le jour de leurs noces. Cet horrible complot fut exécuté par ces femmes cruelles, à l'exception d'une seule, nommée HYPERMNESTRE, qui eut le courage de désobéir à son père, malgré ses menaces, et de sauver la vie de son mari LYNCÉE, avec lequel elle prit la fuite.

Peu de temps après, l'oracle qui avait tant effrayé Danaüs se trouva vérifié; car Lyncée, ayant déclaré la guerre à ce roi

perfide, le tua dans une bataille. Jupiter, en punition du crime des quarante-neuf sœurs d'Hypermnestre, les précipita dans le Tartare, où leur supplice fut de remplir éternellement un tonneau sans fond. Quant à cette princesse, les habitants d'Argos, pour honorer sa piété conjugale, instituèrent une fête solennelle, que l'on nommait la FÊTE DES FLAMBEAUX, parce qu'elle s'était servie d'un flambeau pour soustraire son époux au sort funeste qui l'attendait.

Hercule sortit enfin de ce séjour de douleur, et aperçut devant lui un fleuve paisible qui séparait le Tartare des Champs Élysées, c'est-à-dire le lieu des châtiments du lieu des récompenses éternelles. Ce fleuve avait nom le LÉTHÉ.

Les eaux du Léthé, que le héros traversa sans difficulté, jouissaient d'une singulière propriété : elles faisaient perdre la mémoire à ceux qui s'en abreuvaient; ce qui signifie que les hommes vertueux, en entrant dans les Champs Élysées, oubliaient toutes les misères de l'humanité.

Un feuillage toujours vert, des bosquets odoriférants, des prairies émaillées de fleurs, qu'éclairait incessamment une lumière douce et éclatante à la fois, formaient ce lieu de délices, où les hommes qui avaient été bons et sages sur la terre étaient seuls admis après leur mort. Jamais la nuit ne venait assombrir ces beaux lieux, et les mânes vertueux y goûtaient une joie pure et sans mélange.

Hercule reconnut sous ces ombrages divins une foule de rois, de héros ou de simples mortels, qui avaient autrefois rendu de grands services à leurs semblables. Il y aperçut Cécrops l'Égyptien, ce fondateur d'Athènes, qui avait enseigné aux Grecs la culture de la terre; Érichthon, qui le premier inventa l'usage de la monnaie, pour faciliter le commerce entre les peuples de la Grèce; Triptolème, à qui Cérès elle-même apprit à se servir de la charrue; Codrus, ancien roi d'Athènes, qui, ayant été averti par un oracle, pendant une guerre qu'il eut à tenir, que la nation dont le roi péri-

rait dans le combat serait triomphante, se travestit en simple soldat, et alla s'offrir aux premiers coups des ennemis, pour assurer la victoire à son peuple ; et enfin un autre prince, qui, pendant une peste effroyable, supplia les dieux de ne frapper que lui seul et d'épargner ses sujets. Ses vœux furent exaucés ; mais après sa mort, Jupiter le plaça dans les Champs Élysées pour récompenser son humanité.

Il ne faut pas croire pourtant, mes enfants, que ce lieu ne fût réservé que pour les rois et les héros. C'était là que descendaient également les mânes de tous les hommes qui avaient été bons et vertueux sur la terre, dans quelque condition qu'ils fussent nés. Je crois d'ailleurs vous avoir déjà dit que tous les mortels devenaient égaux dans le royaume de Pluton ; et souvent l'esclave patient et fidèle habitait les Champs Élysées, tandis que son maître, orgueilleux et impitoyable, était précipité dans les profondeurs du Tartare, où les flammes du Phlégéton le dévoraient.

Ayant enfin retrouvé Thésée à l'une des extrémités des enfers, Hercule, sortit avec lui de l'Élysée par une porte d'ivoire dont Pluton lui avait confié la clef, et tous deux se retrouvèrent avec plaisir sur la terre, où ils racontèrent les spectacles étranges qui les avaient frappés pendant leur séjour chez les morts.

LA TUNIQUE

DU CENTAURE NESSUS.

Il y avait alors dans les montagnes de la Thessalie, province de la Grèce dont je vous ai parlé en racontant la fable d'Apollon et de Daphné, un peuple étrange composé de personnages monstrueux qui avaient la tête et les bras d'homme, et le corps d'un cheval. On leur donnait le nom de CENTAURES, et plusieurs de ces monstres ont été célèbres. L'un d'eux, appelé CHIRON, avait été le précepteur d'Hercule, et lui avait enseigné la médecine. D'autres excellaient dans plusieurs arts; mais étant devenus méchants et orgueilleux, Hercule et Thésée les tuèrent presque tous à coups de

flèches, et il ne resta bientôt plus qu'un petit nombre de ces êtres fabuleux[1].

Un jour, Hercule, ayant résolu de se marier, prit pour femme une jeune princesse nommée DEJANIRE, qui était la fille d'un roi puissant du voisinage. Après la cérémonie du mariage, il se mit en route avec sa nouvelle épouse, et arriva ainsi au bord d'une rivière qu'il ne savait comment lui faire traverser, lorsque tout à coup un centaure, nommé NESSUS, se présenta, et lui offrit de prendre Déjanire sur son dos et de la passer de l'autre côté du fleuve. Mais à peine le monstre se fut-il chargé de ce précieux fardeau, que, se lançant au grand galop, il tenta d'enlever Déjanire, et de la conduire au pays des Centaures. Hercule, s'étant aperçu de cette perfidie, lui décocha une de ses terribles flèches, qui traversa le traître Nessus de part en part. Le centaure ne survécut que peu d'instants à sa blessure ; mais, avant d'expirer, il eut

1. Pl. XIII, fig. 25.

encore la force d'offrir à Déjanire la tunique qu'il portait, et qui était teinte de son sang, en l'assurant que si jamais Hercule voulait prendre une autre femme, cette tunique l'en empêcherait. La crédule Déjanire accepta ce présent funeste, et vous allez voir ce qui en résulta.

A quelque temps de là, comme si Nessus eût pressenti l'avenir, Hercule voulut épouser une autre princesse nommée Iole, qui n'était pas moins belle que Déjanire ; et celle-ci, secrètement informée de ce dessein, en conçut une si affreuse jalousie, qu'elle résolut de faire usage du fatal cadeau de Nessus.

Je crois avoir eu l'occasion de vous dire dans d'autres livres, mes enfants, que la jalousie est un terrible défaut qui peut en un instant corrompre les meilleurs naturels. Déjanire, en s'y abandonnant, était extrêmement répréhensible; mais elle était loin de prévoir le malheur qu'elle allait causer, car elle aimait Hercule, et aurait préféré mourir cent fois plutôt que de lui faire le moindre mal.

Or, vous vous rappelez sans doute que les flèches d'Hercule avaient été trempées dans le sang de l'hydre de Lerne, et que toutes les blessures qu'elles faisaient étaient incurables, c'est-à-dire qu'aucun remède ne pouvait les guérir ; c'était de ce poison venimeux que la tunique du centaure Nessus s'était imprégnée en même temps que de son sang. Déjanire l'ayant envoyée à Hercule comme un présent qu'elle lui voulait faire, le héros s'en revêtit sans défiance.

Mais à peine eut-il endossé ce funeste vêtement, qu'il sentit un feu dévorant se glisser jusque dans la moelle de ses os. D'effroyables douleurs pénétrèrent à la fois tous ses membres, et lorsqu'il s'efforça d'arracher de ses épaules cette fatale tunique, il arracha en même temps des lambeaux de sa chair. Bientôt la douleur le rendit entièrement furieux ; d'affreux rugissements s'échappèrent de sa large poitrine, et firent trembler, dit-on, les divinités de la mer jusque dans le retraites profondes qu'elles habitaient.

Tout à coup on le vit arracher de sa main puissante d'immenses rochers ou de hauts sapins des montagnes, qu'il lançait avec fracas dans les vallées. Le malheureux LICHAS, domestique de Déjanire, qui lui avait apporté le cruel présent de cette dame, devint la victime de son dévouement; car ayant voulu s'approcher du héros pour le secourir, celui-ci le précipita dans la mer, où il fut aussitôt changé en un roc qui conserva longtemps encore la figure humaine.

Cependant cette douleur furieuse, qui avait égaré un moment le grand cœur d'Hercule, commençait à se calmer, et le héros était redevenu ce qu'il avait toujours été, intrépide et majestueux ; mais le poison qui le consumait continuait ses ravages, et il prit la résolution soudaine de mettre fin à ses jours.

Alors, appelant de sa voix forte et retentissante son ami PHILOCTÈTE, qui ne l'avait quitté qu'à la vue du malheur de Lichas, il voulut l'embrasser encore une fois avant de mourir ; mais se souvenant

aussitôt qu'il pourrait lui communiquer l'affreux poison qui le consumait : « Hélas ! s'écria-t-il avec amertume, il ne m'est plus même permis de t'embrasser. »

Tout en parlant ainsi, il assemblait les arbres qu'il venait d'arracher, et en formait un immense bûcher, semblable à ceux sur lesquels les anciens brûlaient les morts, ainsi que vous avez pu le lire dans l'histoire romaine. Dès que ce triste travail fut terminé, il monta lui-même sur le bûcher, y étendit la peau du lion de Némée, qui ne l'avait jamais quitté, et s'appuyant sur sa massue, il ordonna à Philoctète d'allumer le feu qui devait le réduire en cendres. En reconnaissance de ce dernier service, il fit présent à ce Grec d'un carquois rempli de ces flèches trempées dans le sang de l'hydre de Lerne, qui lui avaient été si funestes, en lui défendant de jamais révéler le lieu où il avait cessé de vivre, afin que la crainte de le voir reparaître empêchât de nouveaux monstres et de nouveaux brigands de se montrer sur la terre.

Après cela, le héros parut plus tranquille, et lorsque la flamme l'eut presque entièrement enveloppé, Philoctète aperçut encore son visage aussi serein que lorsqu'il parcourait la terre armé de sa massue. Après sa mort, Jupiter l'appela dans l'Olympe, pour qu'il y reçût les honneurs divins, qu'il méritait par ses travaux et son courage; il lui donna pour épouse la jeune Hébé, et ordonna que les mortels lui élevassent des autels.

Quoique je sache fort bien que vous avez trop de jugement, mes enfants, pour croire qu'il ait jamais existé des monstres moitié hommes, moitié chevaux, je dois vous faire remarquer que ces prétendus centaures, dont Nessus faisait partie, n'étaient autres que d'anciens habitants de la Thessalie, auxquels on attribuait l'invention de l'équitation, qui est l'art de dompter les chevaux. Alexandre le Grand comptait dans son armée une troupe nombreuse de cette cavalerie thessalienne, que la crédulité

des peuples avait transformée en personnages tout à fait mensongers.

Cette fable d'Hercule, sur laquelle nous nous sommes arrêtés fort longtemps, est certainement une des plus intéressantes que je puisse vous raconter; mais comme il est nécessaire que vous connaissiez l'explication la plus naturelle que l'on en ait donnée, je dois vous dire qu'il y a beaucoup de ressemblance entre l'Hercule des Grecs et l'Osiris des Égyptiens, qui furent tous deux d'ingénieuses personnifications du soleil. Les douze travaux d'Hercule représentaient les douze mois de l'année, que le soleil recommence sans cesse, et lorsqu'on vous aura donné quelque idée de la marche des signes célestes, vous comprendrez plus aisément encore les principales aventures de ce personnage fabuleux.

LE LABYRINTHE DE CRÈTE.

Puisqu'en vous racontant la fable d'Hercule, je vous ai parlé de Thésée, il faut que je vous fasse connaître une des aventures de ce héros grec, qui vous donnera une grande idée de son courage et de sa résolution.

Minos, roi de l'île de Crète, et le même qui après sa mort devint un des trois juges des enfers, ayant déclaré la guerre aux Athéniens, avait fait vœu de sacrifier chaque année un magnifique taureau blanc à Neptune, si ce dieu voulait bien lui accorder la victoire. En effet, le roi de Crète vainquit ses ennemis, et pendant plusieurs années il tint sa promesse envers le dieu ; mais ensuite,

trouvant apparemment qu'un si beau taureau lui coûtait trop cher, il voulut en substituer un autre d'une couleur moins remarquable. Neptune, irrité contre lui de son ingratitude et de sa mauvaise foi, fit sortir du sein de la mer un monstre moitié homme, moitié taureau, auquel on donna le nom de MINOTAURE, parce qu'il appartenait à Minos, et imposa à ce roi l'obligation de nourrir chaque année, pendant un jour, ce monstre avec de la chair humaine.

Cette obligation, mes enfants, parut bien horrible à Minos, qui se voyait alors à la veille de faire dévorer tous les ans au Minotaure quelques-uns de ses sujets, lorsqu'il lui vint dans l'idée de contraindre les Athéniens, pour prix de sa victoire, à lui envoyer chaque année sept jeunes garçons et sept jeunes filles pour assouvir la rage du monstre. Cette coutume cruelle fut observée pendant bien longtemps, et une fois par an un navire couvert de voiles noires sortait du port d'Athènes, et portait dans l'île de Crète

les quatorze victimes que le Minotaure devait dévorer.

Or Minos, ne sachant où enfermer un animal aussi féroce que le Minotaure, avait fait construire par DÉDALE, le plus habile ouvrier du pays, un jardin nommé le LABYRINTHE, où il y avait tant de détours, d'allées, de chemins de toute espèce, qu'une fois qu'on y était entré, il devenait impossible d'en sortir.

Ce n'est pas la première fois, si j'ai bonne mémoire, que vous rencontrez dans vos lectures ce mot de labyrinthe ; l'histoire ancienne parle aussi d'un palais égyptien auquel on donnait ce nom, et qui se composait d'un si grand nombre d'appartements, qu'il était difficile de s'y reconnaître.

Quoi qu'il en soit, le labyrinthe de Crète, où le Minotaure fut enfermé, avait été tracé avec tant d'art, que Dédale lui-même, qui l'avait construit avec l'aide de son fils ICARE, ne trouva d'autre moyen d'en sortir, que de fabriquer, pour Icare et pour lui-même, des ailes

de plumes d'oiseaux réunies avec de la cire, avec lesquelles ils s'élevèrent dans les airs, et s'échappèrent ainsi de l'île de Crète, dans la crainte que Minos ne les enfermât de nouveau dans le labyrinthe. Malheureusement, dans cette fuite miraculeuse, le jeune Icare ayant eu l'imprudence de se trop approcher du soleil, pour le contempler à son aise, la cire qui retenait les plumes de ses ailes se fondit par la chaleur de cet astre, et l'imprudent tomba dans la mer, qui depuis ce temps reçut le nom de MER ICARIENNE. Dédale, plus heureux ou plus prudent, atteignit seul le but de son voyage, et se retira en Sicile, où il mourut bientôt après de douleur de la perte de son fils.

Je n'ai pas besoin, sans doute, de vous faire remarquer, mes enfants, que cette fable d'Icare est, comme celle de Phaéton, une utile leçon pour ceux qui ont l'orgueil de s'élever plus haut qu'ils ne doivent. L'imprudence de ce jeune Grec est celle de beaucoup d'enfants, qui, en

voulant parler de choses au-dessus de la portée de leur âge, font voir à tout le monde qu'ils ne sont que des perroquets malavisés.

Cependant Thésée, fils d'Égée, roi d'Athènes, ayant appris que le vaisseau qui devait conduire au Minotaure ses quatorze victimes était prêt à mettre à la voile, se plaça, malgré les prières de son père, au nombre des jeunes garçons destinés au sacrifice, et cacha soigneusement sous sa robe une épée avec laquelle il se promettait de combattre le monstre. Mais son courage lui eût été inutile, si Ariane, propre fille de Minos, qui se trouvait au bord de la mer au moment où les jeunes Athéniens débarquèrent sur le rivage, prenant pitié de sa jeunesse, ne lui eût fait présent d'un peloton de fil avec lequel il pût débrouiller les inextricables détours du labyrinthe.

Ce fil précieux devint entre les mains de Thésée la cause du salut de ses compagnons et de la mort du Minotaure; car, aussitôt que le héros aperçut le

monstre, il se précipita sur lui et le perça de mille coups d'épée; puis, à l'aide du fil d'Ariane, qu'il avait eu soin d'attacher à la porte du labyrinthe, il retrouva sans difficulté le chemin du rivage, et regagna son vaisseau, sur lequel il fit monter cette princesse, pour la soustraire au ressentiment de son père.

Pendant la traversée, qui fut longue, pour retourner à Athènes, tout l'équipage ayant débarqué, je ne sais par quel motif, dans l'île de Naxos, Thésée eut l'ingratitude d'abandonner sur ce rocher désert, pendant son sommeil, la bonne Ariane à laquelle il devait la vie. Peu de temps après cette lâche trahison, Bacchus, qui revenait de ses voyages de l'Inde, ayant aussi abordé à Naxos, y trouva encore cette princesse, qu'il parvint à consoler, et qu'il épousa. Il lui donna, pour cadeau de noces, une magnifique couronne d'or, l'un des plus précieux ouvrages de Vulcain, et qui, après la mort d'Ariane, fut placée parmi les astres, où elle figure une constellation

que l'on nomme aujourd'hui la Couronne d'Ariane.

Quant à Thésée, mes enfants, il fut bien cruellement puni de son ingratitude; car ayant oublié, dans sa précipitation, de changer les voiles noires du vaisseau qui le portait, son vieux père Égée reconnut de loin ce triste navire, et ne doutant plus qu'il ne lui apportât la nouvelle de la mort de son fils, il se précipita dans la mer. Depuis ce temps, cette portion de la Méditerranée qui baignait le rivage d'Athènes fut nommée la MER ÉGÉE.

LES ARGONAUTES.

Hercule et Thésée, dont vous connaissez à présent les aventures les plus mémorables, ne furent pas les seuls héros que la mythologie grecque ait rendus célèbres par ses fables, et je vais vous raconter maintenant une des plus merveilleuses expéditions dont le récit soit parvenu jusqu'à nous.

Il y avait autrefois, dans les montagnes de la Thessalie, un bon vieillard nommé Éson, qui avait été roi d'Iolcos, l'une des villes de ce pays-là, mais qu'un usurpateur, nommé Pélias, avait chassé de son trône. Éson avait un fils, appelé Jason, qui était jeune et vaillant, et auquel un oracle avait prédit, dans son enfance, qu'il deviendrait un

jour un des plus puissants princes de la Grèce.

Or, Éson ayant engagé son fils à se rendre dans le royaume de Pélias, pour voir si le temps était venu où cet oracle devait s'accomplir, ce jeune homme se mit en route couvert de la peau d'un léopard, qu'il avait tué lui-même à la chasse, et armé de deux lances, dans l'espoir de trouver une occasion favorable pour s'emparer de la couronne de Pélias.

Chemin faisant, Jason arriva sur le bord d'une rivière, où il rencontra une pauvre vieille femme qui paraissait bien embarrassée, parce qu'elle ne voyait point de bateau qui pût la passer sur l'autre rive. Aussitôt le jeune homme, qui était bon et compatissant, s'approchant d'elle, lui offrit de la prendre sur ses épaules, et de lui faire ainsi traverser le fleuve. La vieille parut enchantée de cette proposition, qu'elle accepta; mais à peine Jason l'eut-il déposée sur l'autre rivage, que, se transformant tout à coup en une

femme belle et majestueuse, elle parut devant lui sous sa forme véritable, car c'était une déesse, et l'une des plus puissantes encore, en un mot, la fière Junon elle-même, qui avait pris cette figure de vieille pour éprouver le bon cœur de Jason. Celui-ci, pénétré de respect, tomba à ses pieds, et la déesse ne le quitta pas sans lui avoir promis sa protection dans tout ce qu'il entreprendrait.

Vous allez trouver peut-être que cette fable ressemble beaucoup aux contes de Peau d'Ane et de la Belle au Bois dormant, où les fées se montrent presque toujours sous la figure de vieilles femmes pour éprouver le cœur des jeunes gens; mais cela ne doit pas vous surprendre, puisque les contes des fées ont été faits par des personnes qui savaient la mythologie.

Cependant Jason étant arrivé à la cour de Pélias, ce prince, averti par un songe que ce jeune homme lui deviendrait fatal un jour, eut bien envie de le faire mourir; mais n'osant pas en venir

à cette extrémité, il chercha une bonne occasion de s'en défaire, et proposa à Jason de lui confier un vaisseau, avec lequel il pourrait aller, dans un pays éloigné, conquérir la toison d'un bélier d'or qui était suspendue à un arbre, sous la garde d'un dragon dont la gueule vomissait des flammes.

Jason était trop brave et trop entreprenant pour reculer devant les périls de cette expédition. Il accepta donc la proposition de Pélias, et appelant auprès de lui les plus vaillants guerriers de la Grèce, il leur proposa cette entreprise comme un exploit digne de leur courage et de leur résolution. Le vaisseau que le roi leur donna avait été construit, disait-on, sur les dessins de Minerve elle-même; il se nommait ARGO, c'est-à-dire prompt ou agile, et à cause de cela ceux qui le montèrent reçurent le nom d'ARGONAUTES, mot qui signifie Nautoniers de l'Argo.

Hercule qui vivait encore dans ce temps-là, fut un des premiers à accourir,

certainement le plus habile musicien que l'on eût jamais entendu, puisque, lorsqu'il jouait de sa lyre, les rochers et les forêts semblaient s'émouvoir, et que les bêtes féroces venaient lécher ses pieds.

On racontait à ce propos qu'Orphée, ayant perdu par la morsure d'un serpent, et le jour même de ses noces, sa femme EURYDICE, qu'il aimait plus que la vie, descendit aux enfers pour la redemander à Pluton, et que Cerbère, charmé des accords de sa lyre, s'était couché devant lui pour le mieux entendre. Le dieu des morts, également attendri par l'harmonie qu'Orphée tirait de son instrument, lui accorda sa demande, et permit à Eurydice de retourner avec son mari sur la terre, sous la seule condition que celui-ci aurait assez de confiance en sa parole pour ne point regarder si elle le suivait, avant d'être parvenu aux portes du jour. Orphée, au comble de la joie, approchait déjà des limites de l'empire de Pluton, lorsque, oubliant sa promesse, il tourna la tête pour s'assurer

C'était de dompter deux taureaux dont les pieds et les cornes étaient d'airain, et qui soufflaient par les naseaux des tourbillons de feu; de les atteler à une charrue de diamant, avec laquelle il fallait labourer un champ consacré au dieu Mars, dont la terre avait la singulière propriété de produire des hommes armés lorsqu'on y semait des dents de serpent. Il fallait en outre que Jason, combattant ces hommes armés, les tuât tous l'un après l'autre, et de plus que ces travaux, presque insurmontables, fussent accomplis entre le lever et le coucher du soleil, c'est-à-dire dans l'espace d'un même jour.

En entendant cette proposition, Jason et ses compagnons demeurèrent muets et interdits, tant cette entreprise leur paraissait au-dessus des forces humaines; mais comme ils avaient un grand courage, ils acceptèrent les conditions d'Æétès, sans savoir pourtant comment ils pourraient s'en tirer.

LA MAGICIENNE MÉDÉE.

Maintenant je dois vous dire, mes enfants, que le pays de Colchos, où les Argonautes venaient de débarquer, était célèbre par les enchantements de toute espèce dont on supposait qu'il avait été le théâtre. La terre y produisait un grand nombre d'herbes vénéneuses, avec lesquelles les anciens étaient persuadés que les magiciens pouvaient accomplir toute sorte de prodiges, et la plupart des femmes de ce pays possédaient une multitude de secrets qui les faisaient passer auprès des gens crédules pour des êtres surnaturels.

Je crois déjà avoir eu l'occasion de vous faire remarquer, dans un autre livre, ce qu'il faut penser des prétendus sorciers

et de leurs sortiléges; vous savez comme moi que les ignorants seuls peuvent ajouter foi aux sottises que débitent ces charlatans, et qu'à présent les gens seuls qui ne savent ni lire ni écrire peuvent croire qu'il y ait jamais eu des magiciens.

Or, l'une des plus fameuses magiciennes de Colchos était MÉDÉE, fille d'Æétès. Le plus souvent, mes enfants, on se figure les sorcières comme de vieilles femmes bien laides, bien ridées, dont les cheveux blancs se hérissent, et dont la main tient une petite baguette, avec laquelle elles font mille jongleries; mais Médée était bien loin de ressembler à ce hideux portrait. Au contraire, elle avait la tête ornée d'une jolie chevelure blonde, elle était jeune et belle, et ne se livrait à la magie que pour satisfaire ses passions violentes et irascibles, car elle avait encore plus de malice que de beauté.

Cette princesse ayant aperçu Jason au milieu de ses compagnons, comme il sortait du palais de son père, conçut aussitôt l'idée de l'avoir pour mari, tant elle le

trouva beau et aimable, et elle résolut de le soustraire à la mort qui l'attendait, s'il avait l'imprudence de se soumettre aux conditions qu'Æétès lui imposait. Elle évoqua donc tous les moyens que son art lui présentait pour assurer la victoire au jeune héros, à qui elle offrit secrètement ses secours, et qui les accepta avec reconnaissance.

En effet, secondé par Médée, et ayant reçu d'elle une liqueur qui, répandue sur son corps et sur ses armes, devait le rendre invulnérable, c'est-à-dire empêcher qu'il ne pût être blessé, le fils d'Éson accomplit rapidement tous les travaux qu'Æétès lui avait imposés. Il dompta les deux taureaux, les attela à la charrue de diamant, laboura le champ de Mars, et sema les dents du serpent, d'où naquirent aussitôt des géants armés qui s'entre-tuèrent presque tous les uns les autres; Jason n'eut que la peine de combattre les derniers, et toute cette race de guerriers fut exterminée.

Il ne restait plus à Jason qu'un seul

obstacle à vaincre pour s'emparer de la fameuse toison d'or : c'était le terrible dragon qui la gardait; mais Médée remit encore au héros une liqueur qu'elle tenait de Morphée lui-même, pour assoupir le monstre, et en effet Jason n'eut pas plutôt secoué une petite branche trempée de cette drogue sur le serpent, qu'il le vit se rouler en mille replis, et s'endormir profondément. Aussitôt, profitant de ce sommeil, le guerrier coupa avec son épée le nœud qui tenait la toison d'or suspendue à l'arbre, et courant vers son vaisseau, où l'attendaient ses compagnons, il y monta avec Médée, chargée d'une cassette qui, disait-elle, renfermait un trésor. L'Argo s'éloigna du rivage avant que le soleil pût éclairer leur fuite.

Peu de temps après cette glorieuse expédition, les Argonautes se dispersèrent sur toute la terre, où plusieurs [illegible]ux s'illustrèrent par de nou[illegible]x. Orphée, toujours incon[illegible]perte d'Eurydice, se retira [illegible]le pays le plus sauvage de

la Grèce, où des bacchantes en délire le mirent en pièces, parce qu'il n'avait pas voulu adorer leur dieu; sa tête fut jetée dans un fleuve, dont les Grecs racontaient que pendant longtemps les flots produisirent des sons harmonieux.

Castor et Pollux, après avoir combattu sur terre et sur mer pour délivrer le monde de plusieurs brigands fameux, moururent tous deux le même jour, et furent placés parmi les astres sous le nom de Gémeaux. Les matelots les invoquaient comme des divinités favorables à la navigation, et leur constellation, en paraissant sur l'horizon, était ordinairement le présage du beau temps. Aux jeux olympiques, les athlètes qui se préparaient à disputer le prix de la lutte ou de la course des chevaux leur offraient un sacrifice, parce que Castor passait pour l'inventeur de la lutte, et Pollux pour le plus habile écuyer de son temps. On représentait le plus souvent les Dioscures montés sur de beaux chevaux blancs, ou sous la figure de deux

jeunes hommes se tenant embrassés, et ayant la tête surmontée d'une étoile brillante.

Cependant, mes enfants, Médée, après avoir échappé à la colère d'Æétès, était devenue la femme de Jason, et lui avait donné deux jolis petits garçons. Par un des secrets magiques que renfermait la précieuse cassette qu'elle avait emportée de Colchos, elle était parvenue à rendre au vieil Éson toute la vigueur de la jeunesse. Les filles du roi Pélias lui ayant aussi demandé de rajeunir leur père, elle imagina, pour se venger de ce prince, de leur persuader que si elles coupaient son corps par morceaux, et le faisaient bouillir dans une chaudière avec des herbes qu'elle leur indiqua, Pélias redeviendrait également jeune et vigoureux. Il n'est pas difficile de croire qu'un pareil remède ne fut point suivi de succès, et les malheureuses PÉLIADES n'eurent que le remords d'avoir, par leur crédulité, abrégé les jours de leur père.

Cette atroce vengeance de Médée n'é-

tait que le prélude des fureurs auxquelles elle se livra contre son mari lui-même. Ayant appris que Jason se préparait à prendre une autre femme, nommée GLAUCÉ, ce qui se voyait quelquefois dans ce temps-là, elle se promit d'empêcher ce nouveau mariage, et de perdre cette fille infortunée. Tirant encore de sa redoutable cassette les poisons les plus subtils, qu'elle réservait contre les ennemis qu'elle détestait le plus, elle prépara secrètement une drogue non moins funeste que le sang de l'hydre de Lerne, et en ayant trempé une robe parsemée de magnifiques diamants, elle l'envoya en présent à Glaucé, qui eut l'imprudence de s'en revêtir. Aussitôt cette malheureuse éprouva toutes les angoisses qu'avait fait endurer à Hercule la tunique du centaure Nessus, et auxquelles une mort terrible put seule mettre un terme.

Jason, au désespoir, courut au palais de Médée, d'où elle avait déjà disparu, montée sur un dragon ailé, après avoir

égorgé elle-même ses deux enfants, en lui faisant dire que l'Argo serait chargé de sa vengeance.

Depuis ce temps, on n'entendit plus parler de la magicienne Médée. Jason, inconsolable de tous les malheurs que cette femme cruelle avait causés, étant allé un jour visiter le vieux navire Argo, que l'on avait tiré à sec sur le rivage, une pièce de bois se détacha de ce vaisseau et lui fracassa la tête. Ainsi fut accomplie la prédiction de l'odieuse Médée, dont la fable mérite certainement de n'être point oubliée.

UNE

PROMENADE MYTHOLOGIQUE.

L'agriculture et les travaux de la campagne, comme vous avez pu le remarquer jusqu'à présent, jouent un grand rôle dans la mythologie des Grecs et des Romains. Cérès apprit aux hommes l'art de cultiver les champs et de recueillir les moissons; Bacchus leur enseigna la culture de la vigne; Apollon, dans son exil, se mit à garder les troupeaux; enfin ce fut au jugement d'un simple berger que les trois déesses se soumirent aux noces de Thétis et de Pélée. Vous ne serez donc pas surpris que je vous parle maintenant des divinités auxquelles étaient confiés la garde des bois, des

prairies, des récoltes, et le soin des fleurs, des fruits et des autres bienfaits de la nature. Pour mieux faire connaissance avec elles, nous allons les visiter dans les retraites qu'elles se sont choisies; nous apprendrons ainsi à distinguer leur figure et leurs attributs, lorsque nous les rencontrerons quelque autre part.

Commençons notre promenade en parcourant ce parterre où mille fleurs, plus brillantes les unes que les autres, par la variété de leurs couleurs forment un véritable émail. L'aimable FLORE présidait à la naissance de ces roses élégantes, de ces lilas parfumés, de ces violettes si suaves. Son règne sur la terre commençait avec le printemps. Elle avait pour mari ZÉPHYRE, le plus doux et le plus léger des enfants d'Éole. Ce couple charmant parfumait l'air de mille odeurs délicieuses dans les beaux jours de l'été; et Zéphyre, que l'on représentait sous les traits d'un jeune homme vermeil, portant des ailes de papillon, ne se reposait

qu'auprès de Flore, figurée par une jeune nymphe couronnée de roses, et tenant de la main gauche une corne d'abondance renversée, d'où s'échappaient une multitude de fleurs.

Entrons en passant dans ce verger dont les arbres sont couverts d'excellentes poires, de pommes succulentes, de magnifiques pêches veloutées, et des productions exquises de l'automne; c'est le séjour de Pomone, déesse des fruits, dont Vertumne, dieu des jardins, était l'époux. Ce dieu, dont le nom vient d'un mot latin qui veut dire changer, était censé changer souvent de figure, selon les diverses saisons de l'année qui varient plusieurs fois avant de produire la maturité des fruits. Flore, Pomone et Vertumne n'étaient pas connus chez les Grecs, mais ils figuraient parmi les divinités des Étrusques, dont les Romains avaient adopté le culte.

Flore et Pomone eurent des temples à Rome, où cette dernière déesse était représentée assise sur un grand panier

rempli de fruits; elle tenait de la main gauche quelques pommes, et de la droite une branche d'arbre.

En entrant dans ce bosquet où nous allons trouver de l'ombre et nous asseoir un moment, n'entendez-vous pas les sons d'une flûte ? c'est sans doute celle de PAN, dieu des bergers, la plus célèbre des divinités champêtres, et dont le devoir était de veiller à la conservation des troupeaux.

Ce dieu, qui n'avait rien de beau ni d'aimable, puisqu'on le représentait avec des cornes et des pieds de bouc, ayant un jour aperçu la jeune SYRINX, l'une des nymphes de Diane, la trouva si belle, qu'il lui proposa de l'épouser. Cette nymphe, effrayée d'un compliment qui s'accordait aussi mal avec la figure du personnage qui le lui adressait, s'enfuit aussi vite que Daphné devant Apollon, et se précipita dans le LADON, fleuve qui passait pour être son père. Les dieux, touchés de pitié, la changèrent en roseau, et Pan, pour se consoler de sa perte,

coupa quelques brins de cette plante, dont il forma une flûte à sept tuyaux que l'on nomme encore aujourd'hui la FLUTE DE PAN. Cet instrument, facile à imiter, fut adopté par les bergers, ainsi que la houlette dont le dieu se servait pour garder son troupeau. Il était aidé, dans ce soin, par la déesse PALÈS, dont les fêtes se célébraient à Rome avec une grande pompe, vers le milieu du printemps. Les bergers qui s'y rendaient de toutes parts, couronnés de branches d'olivier et de romarin, dont l'odeur purifie les étables, y apportaient un grand nombre d'instruments bruyants, tels que des tambours et des cymbales. Ces fêtes avaient été instituées par Romulus, le jour même de la fondation de Rome, et continuèrent à être observées dans cette ville pendant un grand nombre de siècles.

En approchant de cette grotte tapissée de mousse que forment ces rochers, évitons, mes enfants, d'élever la voix ; elle est peut-être habitée par une nymphe

qui a l'habitude de répéter les derniers mots de tout ce qu'elle entend dire. On lui donne le nom d'Écho, et la fable dont elle est l'objet est assez curieuse.

Un jeune chasseur, nommé Narcisse, qui n'avait jamais eu occasion de voir son propre visage (car les miroirs n'étaient pas communs dans ce temps-là), s'étant approché d'une fontaine limpide, aperçut son image, et se trouva si beau, si beau, qu'il ne put détacher ses regards de ce ruisseau, sur les bords duquel il mourut de langueur. Les dieux, ayant pitié, je ne sais pourquoi, de cet insensé, qui s'imaginait que sa jolie figure l'emportait sur tout ce qui existe de plus aimable, le changèrent en narcisse, sorte de fleur qui se plaît au bord des ruisseaux et y demeure penchée. La nymphe Écho, amie de Narcisse, fut tellement affligée de sa mort funeste, qu'elle sécha de douleur et ne conserva plus exactement que la voix. Depuis ce temps, elle s'est retirée dans les rochers les plus déserts, dont il lui est interdit de s'éloigner. Je n'ai pas

besoin, je pense, de vous expliquer que cette fable n'est qu'un moyen par lequel les anciens prétendaient attribuer à une divinité ce son vague que répètent certains lieux, lorsqu'on s'en approche en élevant la voix.

Quoique tous les peuples de l'antiquité aient honoré les dieux qui présidaient aux travaux de la campagne, on doit remarquer que les Égyptiens et les Étrusques furent ceux qui leur rendirent les plus grands honneurs. Ces derniers peuples comptaient un nombre infini de divinités champêtres, dont les principales étaient les Faunes et les Sylvains, chargés de la garde et de la végétation des forêts; les Napées, nymphes parées de fleurs des champs, qui veillaient à la conservation des prairies; les Oréades, autres déesses couronnées de mousse, dont la demeure était placée dans les grottes des montagnes, et enfin les Dryades, le front orné de violettes, parce que cette petite fleur croît dans les bocages, dont la garde leur était confiée. Outre cela, l'existence de

chaque arbre était placée sous la protection d'une nymphe nommée HAMADRYADE, qui devait vivre et mourir avec lui.

En finissant notre promenade, mes enfants, nous allons passer auprès de cette borne grossière qui sert de limite entre ce champ et celui du voisin. Eh bien, cette borne est encore l'image d'une divinité : c'est le dieu TERME, qui veille à la garde des propriétés. Lorsque Tarquin l'Ancien fit commencer à Rome le Capitole, on trouva la statue de ce dieu, telle que vous la voyez aujourd'hui, sur le lieu même où l'on avait entrepris de creuser les fondations de cet édifice. Les augures, consultés sur ce qu'on devait faire de ce dieu champêtre, déclarèrent qu'il ne pouvait être enlevé de la place qu'il occupait, et qu'il devait conserver cette place au Capitole. Les Romains, toujours habiles à tout interpréter en leur faveur, conclurent de cette circonstance que le dieu Terme, étant placé dans le Capitole, devait être sûrement l'un des principaux

gardiens des frontières de leur empire. Lorsque vous apprendrez leur histoire, vous pourrez me dire si ce dieu-là remplit son devoir à leur égard.

Le culte des divinités champêtres, mes enfants, était aussi simple que leurs adorateurs; on leur offrait quelques jattes de lait, du miel, du vin, ou de jolis petits agneaux, que l'on rendait ensuite à leur mère, car le sang coulait rarement en l'honneur de ces dieux bienfaisants. C'est que la reconnaissance conduisait les hommes au pied de leurs autels, tandis que, le plus souvent, la peur élevait des temples magnifiques aux dieux qu'il fallait craindre.

MYTHOLOGIE
DES SCANDINAVES.

LES DIEUX DU NORD.

Nous allons quitter maintenant le ciel chaleureux de l'Orient pour voyager sous les climats glacés du Nord, où nous allons rencontrer des fables bien différentes, mais qu'il n'est pas moins important d'étudier et de connaître.

Ces fables, tout extraordinaires qu'elles vont vous paraître, mes enfants, sont pourtant dignes de tout votre intérêt, parce qu'elles formaient la religion de ces peuples barbares dont il est si souvent question dans l'histoire romaine et dans celle du moyen âge. Les dieux dont elles rapportent les aventures étaient d'ailleurs ceux des Francs, qui furent les an-

cêtres de la nation française, et, sous ce rapport, ils doivent encore plus vous intéresser, vous qui êtes de jeunes Français.

Là, nous n'allons plus trouver les images riantes des divinités de la Grèce et de l'Italie, leurs jeux, leurs danses, leurs concerts, leurs métamorphoses en fleurs et en arbres. Un ciel sombre et chargé de brouillards épais va remplacer le ciel étincelant des climats asiatiques. Les fleuves et la mer elle-même vont s'offrir à nos regards couverts de montagnes de glace, les arbres chargés de frimas, les forêts et les cavernes peuplés de monstres et de géants, et au milieu de tout cela des dieux terribles, qui ne respirent que la guerre, et n'exigent de leurs adorateurs d'autre vertu qu'un courage féroce et sanguinaire.

Cela va vous paraître sans doute plus effrayant qu'instructif, mes chers enfants, mais l'histoire de ces dieux-là est en même temps fort curieuse, et quelquefois même très-amusante; aussi je serais fâché que vous ne voulussiez pas l'apprendre.

Avant que le monde fût créé, disaient les peuples du Nord, que l'on nomme ordinairement les Scandinaves, il n'existait que deux divinités, dont l'une, appelée le PÈRE UNIVERSEL, habitait un palais de lumière et de feu, tandis que l'autre, connue sous le nom de SURTUR LE NOIR, était renfermée dans les enfers, séjour des ténèbres, où coulaient plusieurs fleuves bouillonnants et empoisonnés. Entre le palais de feu et la demeure de Surtur, s'étendait un vide immense qui n'était autre que l'abîme.

Or il arriva que les fleuves empoisonnés des enfers, à mesure qu'ils s'éloignaient de leur source, se refroidissaient et formaient depuis longtemps des montagnes de glace, lorsqu'un souffle de chaleur fut envoyé par le Père universel, et les vapeurs gelées, en fondant goutte à goutte, prirent la forme d'un homme ou plutôt d'un géant si énorme, que nous ne pouvons aujourd'hui nous en faire une idée. Les Scandinaves donnaient à ce géant le nom d'YMER.

Ymer donc se trouva tout seul au milieu des frimas qui l'environnaient, et comme il ne trouvait rien qui pût remplir le gouffre de son immense estomac, le géant était en grand danger de mourir bientôt de faim, lorsque les gouttes d'eau, que la chaleur continuait à faire fondre, formèrent une vache merveilleuse, dont les mamelles faisaient couler quatre grands fleuves de lait dont Ymer fit sa nourriture. De cette manière, ce personnage extraordinaire put vivre, et devenir le père d'une race de géants presque aussi grands que lui-même, que l'on nomma les GÉANTS DE LA GELÉE à cause de leur origine. Quant à la vache prodigieuse, elle se nourrissait en léchant des pierres couvertes de sel et de givre, à défaut d'herbes et de fourrages ; aussi probablement devint-elle en peu de temps maigre à faire peur.

Mais pendant que cet animal léchait ainsi les rochers, Ymer vit tout à coup ces pierres se couvrir de cheveux d'homme, puis former à l'instant même une tête,

un corps, enfin un homme tout entier, beau, jeune et vigoureux. Cet homme reçut le nom de Bure, et il eut un fils qui fut nommé Bore. Ce fut celui-là qui devint le père des dieux du Nord, dont l'histoire va nous occuper à présent.

Or, voilà qu'un jour les fils de Bore, qui étaient des dieux, se réunissant contre Ymer, le tuèrent je ne sais comment, et ayant traîné son corps sur le bord de l'abîme, le jetèrent dans le vide immense qui séparait des enfers le palais du Père universel. La terre fut formée de sa chair, la mer de son sang, les montagnes de ses os, les arbres de ses cheveux, et les rochers de ses dents. Ensuite ils prirent son crâne, c'est-à-dire le sommet de sa tête, pour en faire la voûte du ciel, et chargèrent quatre nains d'en soutenir les quatre coins. Ces nains indiquaient les quatre points cardinaux, que vous avez sans doute appris à connaître dans la géographie. Enfin ils lancèrent sa cervelle dans les airs pour en former les nuées.

Après cela, les fils de Bore se construi-

sirent avec les sourcils du géant un fort redoutable qu'ils nommèrent MIDGARD, c'est-à-dire la ville du Milieu, où ils se retirèrent pour éviter la colère des enfants d'Ymer, qui, étant devenus très-nombreux, furent toujours depuis ce temps les ennemis des dieux.

Voilà, me direz-vous, mes enfants, un conte bien bizarre, et que jamais certainement aucune personne raisonnable n'a pu croire ; je suis tout à fait de votre avis ; mais autrefois les Scandinaves étaient si grossiers, que, ne pouvant concevoir un dieu assez puissant pour avoir créé le ciel et la terre, ils imaginèrent d'expliquer ainsi les merveilles de la création.

A présent, si quelqu'un de vous me demandait une interprétation de ces fables, je lui dirais que les géants dont Ymer fut le père ne sont autres que les hommes du Nord, farouches et ignorants, et que la race des dieux fut sans doute celle de quelques étrangers venus de l'Orient, qui apportèrent dans ces contrées reculées plusieurs des idées religieuses en usage

parmi les peuples de l'Asie. Le Père universel et le noir Surtur des Scandinaves ressemblent beaucoup aux dieux Ormuzd et Ahriman des Perses, dont je vous ai raconté la mythologie au commencement de ce livre, et ce ne sera pas le seul point de rapprochement que nous trouverons entre les fables de ces deux nations.

LE PALAIS D'ODIN.

Après avoir ainsi vaincu le géant Ymer, et s'être approprié ses dépouilles, ODIN, qui était le plus vaillant des fils de Bore, construisit un pont lumineux de trois couleurs pour monter au ciel, et engagea ses frères à le suivre dans cette demeure divine, où ils se bâtirent plusieurs villes. En même temps, de peur que les enfants d'Ymer ne poursuivissent les dieux jusque dans cette retraite sacrée, il chargea HEIMDALL, l'un d'entre eux, de se tenir constamment à l'extrémité du grand pont, et de défendre l'entrée du ciel contre les géants. Ce pont merveilleux, placé entre le ciel et la terre, doit vous rappeler celui qui conduisait à la demeure d'Ormuzd,

la divinité bienfaisante des Perses, et dont il avait confié la garde à son chien fidèle.

Or, ce dieu Heimdall avait l'oreille si fine qu'il entendait l'herbe croître dans les prairies, et la laine sur le dos des brebis; son sommeil était plus léger que celui d'un oiseau, et il était doué d'une vue si perçante qu'il voyait nuit et jour tout ce qui se faisait à cent lieues de distance. Heimdall était armé d'une épée flamboyante, et il possédait une trompette dont le son était tellement aigu, qu'elle pouvait être entendue à la fois aux quatre coins du monde. Ce dieu était donc le portier et le gardien du ciel, et personne ne pouvait y entrer sans sa permission.

Les compagnons d'Odin, qui n'étaient qu'au nombre de douze, sans compter les déesses dont ils avaient fait leurs femmes, avaient trop de courage et d'habileté pour s'abandonner à une honteuse oisiveté.

Ils commencèrent par construire une

salle magnifique, dans laquelle furent placés douze siéges où ils s'asseyaient pour rendre la justice, et au milieu desquels s'élevait le trône d'Odin. Cette salle, qu'ils nommèrent le séjour de la joie, était éblouissante de pierreries et de ciselures admirables qui ne leur avaient rien coûté, parce qu'ils savaient composer eux-mêmes, sur une enclume, avec des marteaux, l'or et les autres métaux; aussi possédaient-ils une si grande quantité de cette matière précieuse qu'ils en fabriquèrent tous les meubles de leurs palais, et jusqu'aux harnais de leurs chevaux. C'était là que les dieux se réunissaient, lorsqu'ils voulaient juger les nains, c'est-à-dire de petits monstres à figure humaine qui vivaient cachés dans le creux des rochers, où ils s'occupaient à tailler les cristaux et à fabriquer des épées et des armures pour les géants et les autres ennemis des dieux.

Cependant ceux-ci ne s'assemblaient pas toujours dans cette salle céleste, et quelquefois leur tribunal était transporté

sous un arbre prodigieux qui s'élevait dans le ciel, et était certainement beaucoup plus grand que tous ceux dont nous pouvons nous faire une idée.

Le feuillage de cet arbre, appelé le frêne YGDRASIL, s'étendait sur le globe entier comme un vaste parapluie; il avait trois racines, dont l'une était chez les dieux, la seconde sur la terre, et la troisième enfin aux enfers, où elle était rongée par un serpent monstrueux. Les plus petites branches du frêne étaient si grosses, que quatre cerfs y couraient continuellement, et un joli écureuil ne cessait d'y monter et d'en descendre, pour raconter à un aigle perché au sommet de l'arbre ce que faisait le serpent des enfers. Enfin, de peur que ce frêne, aussi ancien que le monde, ne vînt à sécher tout à coup, trois fées, nommées URDA, VERDANDE et SKULDA, c'est-à-dire le passé, le présent et l'avenir, étaient incessamment occupées à l'arroser, avec de l'eau qu'elles puisaient dans une claire fontaine placée sous sa racine céleste.

C'était là, vous en conviendrez, un arbre bien merveilleux, et auprès duquel les plus gros chênes de nos forêts ne sont que de légers brins d'herbe; mais vous penserez, comme moi, que ceux qui ont imaginé ces contes ont voulu plutôt étonner ceux qui les écoutaient, que les obliger à y croire.

Puisque je vous ai parlé des trois fées qui arrosaient le frêne Ygdrasel, il faut que je vous dise que chez les Scandinaves, rien n'était si commun que ces personnages imaginaires, sur lesquels vous connaissez sans doute déjà beaucoup de fables. Il y avait de bonnes et de méchantes fées. On les appelait les Nornes, et bien des gens croyaient qu'à la naissance de chaque enfant, quelqu'une d'elles ne manquait pas de se présenter, pour le doter libéralement de bonnes ou mauvaises qualités.

Quoique Odin eût fondé dans le ciel plusieurs villes éblouissantes de lumière et de richesse, celle qu'il préférait à toutes les autres était bâtie de pur argent, et

c'était là qu'était placé son trône, d'où il pouvait d'un seul regard embrasser tout l'univers. Cette ville se nommait ASGARD, et il y habitait ordinairement avec sa femme FRIGGA, la plus belle et la plus puissante des déesses, dont la principale occupation était de connaître l'avenir, et avec son fils aîné, THOR, le plus vaillant et le plus terrible des dieux après Odin.

A quelque distance de cette ville, s'élevait le WALHALLA, palais magnifique, où l'on pouvait entrer et sortir par cinq cent quarante portes. C'était dans ce palais merveilleux qu'Odin, qui, à cause de cela, était surnommé le PÈRE DES COMBATS, admettait après leur mort tous les guerriers qui avaient succombé dans les batailles, pour en former une armée innombrable qu'il destinait à combattre les géants, lorsque ceux-ci viendraient attaquer le ciel. Le Walhalla était véritablement l'Élysée des braves, et je n'ai pas besoin de vous dire que les peureux ne pouvaient jamais y être admis.

Un des soins les plus importants d'Odin était d'exercer continuellement cette armée de HÉROS (c'était le nom que portaient les guerriers du Walhalla) aux combats dans lesquels ils avaient brillé sur la terre. Chaque matin, dès qu'un coq éternel, qui était dans le ciel, avait chanté, on voyait s'ouvrir à la fois les cinq cent quarante portes du palais, et sortir cette troupe innombrable couverte de fortes armures, pour se livrer des combats terribles, où leur plus grand plaisir était de se mettre en pièces. Mais dès que l'heure du repas avait sonné, chacun d'eux remontait à cheval sain et sauf, comme s'il n'avait jamais combattu, et rentrait dans le Walhalla, où Odin leur faisait distribuer, par trois déesses nommées les VALKYRIES, la chair d'un sanglier merveilleux, qui, étant cuit et dépecé tous les matins, se retrouvait tout entier chaque soir pour servir au repas du lendemain.

Les Valkyries, dont l'emploi était aussi d'aller sur terre, dans les batailles, dési-

gner les guerriers qui devaient périr de la mort des braves, avaient soin de leur verser dans le ciel une boisson délicieuse, appelée l'HYDROMEL, dont les peuples du Nord sont encore très-friands aujourd'hui.

Quant à Odin, il prenait place à la même table que les héros, et tout ce que les Valkyries lui servaient à manger était abandonné par lui à deux loups énormes qui ne quittaient jamais ses côtés. Pendant ces repas, deux corbeaux, perchés sur ses épaules, lui racontaient à l'oreille tout ce qu'ils avaient vu dans le monde ; car ces corbeaux avaient noms l'Esprit et la Mémoire, et chaque jour Odin les envoyait sur la terre pour lui rapporter ce qui s'y passait.

Le plus fameux temple d'Odin était celui de la ville d'UPSAL, en Suède, où il était adoré avec sa femme Frigga et leur fils Thor. Cette déesse y était représentée assise sur des coussins, entre son mari et son fils : l'un portant une épée nue, l'autre ayant une couronne sur la tête, un

sceptre dans une main, et une massue dans l'autre[1].

Frigga était aussi quelquefois figurée sous la forme d'une belle femme couronnée de myrte, tenant un globe dans la main droite, et trois pommes d'or dans la gauche; derrière elle, on voyait les trois Grâces sur un char traîné par des cygnes. Elle présidait à l'abondance et à la fécondité de la terre, et elle avait alors beaucoup de ressemblance avec les déesses Junon et Cérès de la mythologie grecque, puisqu'elle était, comme elles, la mère des dieux et la nourrice des hommes.

Le culte que l'on offrait à ces divinités, à Upsal, se ressentait de la barbarie de leurs adorateurs. On leur sacrifiait des chevaux, des coqs, des porcs, et enfin des hommes, des enfants de rois, et des rois eux-mêmes. La manière la plus ordinaire d'accomplir ces sacrifices affreux était de coucher la victime entre deux pierres

1. Pl. XIV, fig. 26.

énormes où elle était écrasée, et la force avec laquelle le sang jaillissait sur les assistants indiquait le mérite du sacrifice aux yeux de la divinité.

Les Scandinaves attribuaient à Odin l'invention des RUNES, sortes de caractères mytérieux dont on trouve encore aujourd'hui quelques traces sur plusieurs rochers de la Suède et de la Norwége. Ils supposaient à cette écriture magique la propriété de guérir certaines maladies, de faire connaître l'avenir, d'apaiser ou d'exciter des tempêtes, et même de rappeler les morts à la vie. Je n'ai pas besoin de vous dire, mes enfants, qu'une pareille croyance ne peut appartenir qu'à des peuples sauvages, qui, dans leur simplicité, imaginent qu'il existe des moyens secrets pour changer les lois de la nature et s'opposer aux décrets de la Providence.

LE CHEVAL D'ODIN.

Cependant le vaillant Odin, qui était le général de l'armée des héros que renfermait le Walhalla, n'avait pu encore trouver un cheval capable de le porter d'un bout du monde à l'autre, lorsqu'il lui prenait fantaisie d'aller sur la terre se mêler aux combats des simples mortels, comme cela lui arrivait quelquefois.

Un jour, les dieux, voulant construire dans leur ville de Midgard une citadelle où ils pussent trouver un refuge contre les assauts des géants, firent venir un architecte qui leur promit de bâtir une belle forteresse à lui tout seul, dans l'espace d'un seul hiver, à condition qu'on lui

donnerait pour récompense la déesse Frigga, et de plus le soleil et la lune, si son travail était terminé le premier jour du printemps suivant.

Or cet architecte, sans qu'il y parût, était de la race des géants, et, de plus, un fort habile magicien, qui voulait par là priver les dieux de leurs principales richesses; car l'empire d'Odin eût été perdu sans ressources, si ses ennemis eussent possédé la déesse qui rend la terre féconde, et les deux astres qui l'éclairent.

Les dieux consentirent pourtant à ce traité, auquel ils s'engagèrent même par serment, tant ils avaient le désir d'avoir une citadelle; mais comme ils n'étaient pas de très-bonne foi, ils se flattaient secrètement que l'architecte n'aurait pas fini son travail en si peu de temps, et que, par conséquent, ils ne seraient point obligés de lui payer le prix convenu.

Cependant le magicien possédait un cheval merveilleux qui valait mieux à lui tout seul qu'une multitude d'ouvriers.

Dès la première nuit, cet animal, qui était d'une force prodigieuse, traîna dans Midgard une si grande quantité de pierres et de matériaux de toute espèce, qu'en peu de jours on vit s'élever les murailles de la nouvelle citadelle. Le maître et le cheval continuèrent ainsi à travailler avec tant d'ardeur, et l'hiver approchait à peine de sa fin, que l'architecte, dont la tâche était presque terminée, parlait déjà de réclamer sa réeompense au jour fixé: ce qui mettait les dieux dans un cruel embarras.

Je vous laisse à penser, en effet, ce que serait devenu le monde, si tout à coup le géant eût emporté sous son bras le soleil et la lune, et emmené la déesse Frigga dans le pays des Gelées. Les hommes auraient cru d'abord qu'ils se trompaient d'heure, et que la lumière du jour n'était point encore arrivée jusqu'à eux ; mais bientôt, lorsque les jours se seraient succédé sans clarté, et les nuits sans la lumière blanche de la lune, ils seraient tombés dans un désespoir affreux. La terre, que le soleil n'aurait

plus échauffée de ses rayons, serait devenue glacée et stérile, les plantes se seraient flétries sur le sol, la mer aurait été frappée d'immobilité, et un froid mortel aurait envahi tout le globe. Alors les hommes, pour échapper à la froidure, auraient été réduits à brûler les forêts, les vaisseaux, les maisons, les villes, et tout ce qui les entourait; ils se seraient réunis autour de ces foyers ardents pour se voir encore une fois avant de mourir, et ils auraient été épouvantés de contempler, à cette clarté sinistre, leurs visages pâles et amaigris; enfin, lorsque tout aurait été consumé, l'espèce humaine aurait péri de froid et de misère.

Heureusement un si grand malheur n'arriva point, et ce fut un des dieux, nommé Loke, qui trouva un expédient pour l'empêcher. Ce dieu Loke était le plus méchant de tous les habitants de Midgard, mais en même temps le plus rusé, et les autres le supplièrent d'inventer quelque moyen d'échapper à cette épouvantable catastrophe.

Il ne restait déjà plus qu'un seul jour pour terminer le travail, et le prodigieux cheval de l'architecte semblait redoubler d'efforts pour obéir à son maître, lorsque Loke imagina de faire sortir tout à coup de la forêt voisine (car il y avait aussi des forêts dans Midgard) un cheval sauvage, qui, par ses hennissements, semblait appeler quelque compagnon; celui de l'architecte n'eut pas plus tôt écouté ce cri, qu'il n'avait pas entendu depuis longtemps, que, rompant sa bride et ses harnais, il se mit à courir du côté de la forêt, et échappa à son maître qui ne put ainsi terminer au jour fixé le travail qu'il avait tant avancé.

Les dieux profitèrent alors de l'adresse de Loke, et pour mettre fin aux justes plaintes du géant, l'un deux l'assomma d'un coup de massue, et le précipita dans les enfers. Délivrés de cette crainte, ils s'occupèrent sans relâche d'achever leur citadelle, ce qu'ils firent en peu de jours, et sans qu'il leur en eût rien coûté.

A quelque temps de là, mes enfants,

Odin regrettant vivement de n'avoir pas gardé pour lui l'excellent cheval du géant, Loke lui en amena un qui était, dit-il, le fils de ce cheval même, et qui avait huit pieds pour être plus agile. Le dieu l'accepta avec empressement, et lui donna le nom de SLEIPNER, ce qui signifie « l'éclair. »

C'était avec ce cheval merveilleux qu'Odin passait d'un bout du monde à l'autre, et traversait les espaces sans que les mers ni les montagnes pussent l'arrêter.

LE DIEU LOKE ET SES ENFANTS.

Ce dieu Loke dont je viens de vous parler était beau de visage et très-bien fait de corps, mais ces dehors avantageux cachaient un caractère perfide, et son unique plaisir était de mentir et de tromper les autres dieux, pour les attirer dans quelque piége; aussi le nommaient-ils entre eux le calomniateur et l'artisan des tromperies, titres qu'il avait bien mérités, comme vous le verrez bientôt par plusieurs histoires.

Loke avait donc une si mauvaise réputation parmi les dieux, que n'ayant pu trouver à se marier dans Midgard ni dans les autres villes célestes, il s'était vu contraint de prendre pour épouse une

femme de la race des géants, appelée ANGERBODA, dont le nom signifiait « messagère de malheur. »

Maintenant il faut que vous sachiez, mes enfants, que la géante Angerboda ne tarda pas à donner le jour à trois monstres, que les dieux regardèrent avec raison comme leurs ennemis les plus redoutables, parce que Frigga avait lu dans l'avenir qu'ils causeraient un jour la ruine de l'empire d'Odin.

Le premier de ces trois monstres était un loup énorme que l'on appelait FENRIS. Non moins rusé que son père, il tenait de sa mère, la géante, une force incalculable, et j'aurai plus d'une fable à vous raconter sur son compte.

Le second était le grand serpent de Midgard. A l'instant même de sa naissance, Odin, épouvanté de son aspect qui était hideux, le précipita dans la mer, où il prit un tel accroissement qu'il entourait de son corps tout le globe de la terre.

Enfin le troisième monstre était HÉLA,

c'est-à-dire la Mort, à laquelle Odin donna le gouvernement des enfers, pour y recevoir tous les hommes qui mourraient de vieillesse ou de maladie, car le Walhalla n'était destiné qu'aux guerriers glorieusement tombés sur les champs de bataille.

Il lui assigna dans ces tristes lieux, qui étaient, dit-on, neuf fois aussi étendus que le monde, de vastes appartements solidement construits, fermés par des grilles inébranlables, dont il n'était permis à personne de sortir après y être entré.

Sa table était la famine; sa chambre à coucher, la douleur; son couteau, la faim; sa servante, la lenteur; sa porte, le précipice; son vestibule, la malédiction; son lit, la maladie; sa tente, la misère; et ses compagnes habituelles, toutes les calamités qui désolent les hommes et les font mourir.

Cette funeste divinité était représentée sous une forme humaine, ayant la moitié du corps de couleur bleue et l'autre moi-

tié couleur de chair. Mais ce qui la rendait surtout effrayante, c'était son regard terrible, qu'aucun homme vivant ne pouvait supporter.

Quant au loup Fenris, dès son enfance, il parut si redoutable à tous les dieux, qu'un seul d'entre eux, nommé Tyr, eut assez de courage pour lui donner à manger, tout jeune qu'il était encore. Mais bientôt les dieux, s'apercevant que cet animal, en grandissant, devenait indomptable et féroce, résolurent de s'en défaire, comme ils s'étaient défaits des deux autres monstres. A la vérité, l'entreprise n'était pas facile, car le loup était plus malin que son frère et sa sœur, et d'ailleurs il était doué d'une force si prodigieuse, que son moindre mouvement brisait les fers les mieux forgés. Ils résolurent donc d'user d'adresse envers lui, et voici ce qu'ils imaginèrent pour ne pas lui inspirer de défiance.

Un jour, ils lui présentèrent une belle paire de chaînes, bien fortes et bien con-

ditionnées, et lui proposèrent d'essayer s'il pourrait les rompre lorsqu'on lui en aurait lié les quatre pattes.

Le loup, qui comprit aussitôt que cela ne serait qu'un jeu pour lui, ne fit aucune difficulté de se laisser enchaîner. On le garrotta donc fortement, et il feignit un moment de succomber sous le poids de ses fers; mais lorsqu'il vit les dieux se féliciter de l'avoir fait tomber dans un piége, il roidit simplement ses quatre membres, et les chaînes volèrent en éclats. Vous pouvez juger quel fut l'étonnement des dieux, qui se décidèrent à employer d'autres moyens, pour se défaire d'un monstre dont la force était au delà de tout ce qu'ils avaient pu imaginer.

Dans ce temps-là, au pays des génies noirs, c'est-à-dire dans les entrailles de la terre, il y avait des nains, assez semblables aux Cabires de l'Égypte, qui étaient fameux pour la solidité des liens qu'ils savaient fabriquer. Les dieux avaient souvent entendu parler de l'ha-

bileté de ces nains, et ils leur envoyèrent un messager pour les prier de forger en leur faveur une chaîne que rien ne pût rompre, ce que ces excellents ouvriers se mirent aussitôt en devoir d'exécuter.

Alors ils engagèrent le loup Fenris à venir avec eux dans une île agréable, située au milieu d'un lac, et lui proposèrent de se laisser garrotter avec ce nouveau lien, qui était souple et léger comme un simple cordon de soie; mais le loup était encore plus rusé qu'eux tous, et il leur répondit :

« Cette chaîne-là me paraît bien mince pour que vous croyiez si difficile de la rompre, si quelque enchantement secret ne lui donne pas une force surnaturelle; aussi, comme j'ai de bonnes raisons pour me défier de vos intentions, je ne consentirai à me laisser attacher cette fois, que si quelqu'un de vous se soumet à mettre sa main dans ma gueule, pour me convaincre entièrement que ce n'est point un nouveau piége que vous cherchez à me tendre. »

Les dieux, se regardant aussitôt les uns les autres, se trouvèrent fort embarrassés, car aucun d'eux ne se souciait de confier au loup Fenris le gage qu'il demandait, sachant bien que le monstre ne manquerait pas cette occasion de se venger, dès qu'il se verrait trahi. Enfin, le courageux Tyr se dévoua, et fourra sa main droite dans la gueule du loup, qui aussitôt se laissa entièrement garrotter, espérant encore qu'il lui serait aisé de briser un si faible lien; mais il s'aperçut bientôt de la perfidie, et malgré d'incroyables efforts, il ne put parvenir à le rompre.

Les dieux alors éclatèrent de rire, à l'exception du pauvre Tyr, dont la main fut tranchée d'un seul coup de dent, et qui depuis ce temps demeura manchot, tandis que le loup, se roulant de rage et poussant d'affreux hurlements, ouvrait une gueule énorme qui semblait devoir tout dévorer; mais on lui jeta une épée qui lui traversa les deux mâchoires, et tous ses efforts ne purent l'empêcher

d'être attaché, par l'extrémité de sa chaîne, à un immense rocher que les dieux enfoncèrent jusqu'aux entrailles de la terre.

Les Scandinaves croyaient que ce loup terrible devait être enchaîné jusqu'au Crépuscule des dieux, c'est-à-dire jusqu'à la fin du monde, où il dévorerait le soleil et le puissant Odin lui-même.

LES VOYAGES DE THOR.

Les dieux du Nord, comme ceux de la Grèce et de l'Italie, aimaient beaucoup à voyager; souvent aussi, comme ces derniers, ils ne dédaignaient pas de paraître sur la terre sous la forme de simples mortels, et entreprenaient ainsi de longues courses qui n'étaient pas toujours sans danger pour leur divinité.

Parmi ces dieux voyageurs, il faut mettre au premier rang le puissant Thor, fils aîné d'Odin et de Frigga, qui avait le tonnerre pour massue, présidait aux tempêtes, et réglait les saisons. Ce dieu se servait pour ses courses fréquentes d'un fort joli équipage à deux places, attelé de deux boucs agiles qui le traînaient rapidement partout où il voulait aller.

Outre sa terrible massue à laquelle rien ne pouvait résister, Thor possédait encore une ceinture merveilleuse dont l'effet était de doubler sa force, lorsqu'il la mettait autour de son corps, et de plus des gantelets de fer, sans lesquels il ne pouvait saisir le manche de sa massue, à moins de s'exposer à se brûler les doigts.

Un jour donc, ce dieu, ayant résolu de faire un long voyage sur la terre, et craignant de s'ennuyer pendant la route, prit pour compagnon le rusé Loke, à cause des bons tours que celui-ci savait mettre en œuvre pour se tirer d'embarras. Tous deux montèrent sur le char attelé de deux boucs bien fringants, et les voilà partis.

Lorsque le soir fut arrivé, les dieux, qui étaient fatigués d'avoir roulé toute la journée, entrèrent dans la maison d'un paysan, à qui ils demandèrent, pour cette nuit seulement, l'hospitalité, que celui-ci leur accorda de bon cœur, quoiqu'il ne se doutât pas qu'il eût affaire à des dieux.

Mais lorsqu'avant de se coucher, ils voulurent se mettre à table, il ne se trouva rien à manger dans la maison, et Thor se décida à tuer ses deux boucs, qu'il fit cuire aussitôt avec une bonne sauce, et dont il fit goûter à son hôte et à ses enfants, car le dieu était un excellent cuisinier.

Or, le paysan avait un fils nommé Thialfe et une fille nommée Raska, à qui Thor recommanda de recueillir soigneusement tous les os des boucs, dans leur peau qui était restée étendue auprès de la table. Mais le jeune Thialfe ne tint pas compte de cette recommandation, et cassant avec son couteau l'os de la jambe de l'un des boucs, il en suça la moelle, sans que personne s'en aperçût. Vous allez voir maintenant comment il fut puni de sa gourmandise et surtout de sa désobéissance.

Le lendemain de grand matin, Thor, voulant se remettre en route, étendit sa massue, et rendit aussitôt aux deux boucs leur première forme, car vous savez que

les prodiges ne coûtaient rien aux dieux; mais, lorsqu'il voulut les atteler à son char, il s'aperçut que l'un de ces animaux boitait, et c'était précisément celui dont Thialfe avait cassé la jambe par gourmandise.

Or, le dieu Thor n'était pas d'une humeur très-accommodante, et dès qu'il eut reconnu qu'on lui avait désobéi, il fronça le sourcil, et serrant dans sa main sa redoutable massue, peu s'en fallut qu'il ne réduisît tout en poussière; mais le paysan et sa famille s'étant jetés à ses pieds en pleurant, il consentit à leur pardonner cette faute, pourvu que Thialfe et Raska le suivissent dans ses voyages, en échange de son bouc boiteux, qu'il abandonna à leur père. Quant à lui, montant sur l'autre animal, il poursuivit son chemin[1].

Il fallut donc que ces pauvres jeunes gens s'attelassent au chariot, et accompagnassent les deux étrangers. Mais bientôt

1. Pl. XV, fig. 27.

Thialfe, qui était fort agile, prit sur son dos la valise de Thor; tous les quatre traversèrent à la nage plusieurs mers, et se trouvèrent enfin dans un pays qui leur était entièrement inconnu.

Un soir, les voyageurs arrivèrent dans une vaste plaine qui ne leur offrait pas un arbre pour s'abriter. Comme la nuit était fort obscure, ils ne savaient de quel côté diriger leurs pas, lorsque le hasard les conduisit devant un édifice qui leur parut si grand, qu'ils ne doutèrent pas que ce ne fût la maison de quelque personnage considérable du pays. Personne, à la vérité, ne se présentait pour leur en ouvrir la porte; mais comme il était fort tard, et qu'ils étaient très-fatigués, ils y entrèrent sans cérémonie, et passèrent dans une des chambres qui s'offrirent à eux une partie de la nuit, non sans quelque inquiétude, à la vérité, parce que de temps en temps la maison leur semblait agitée par un léger tremblement de terre, accompagné d'un bruit semblable au roulement du tonnerre. Thor,

qui était le plus vaillant des quatre, ne dormit guère que d'un œil; il prit sa ceinture et ses gantelets de combat, et se garda bien de quitter sa redoutable massue.

Lorsque le jour fut venu, le dieu sortit de la maison, et le premier objet qui s'offrit à sa vue fut un homme immense, couché par terre, profondément endormi, et ronflant encore de toutes ses forces; c'était là ce bruit étrange que les voyageurs avaient entendu pendant la nuit comme un orage lointain, et qui les avait frappés de terreur.

Thor avait bien envie de profiter du moment pour casser la tête au géant, pendant son sommeil; mais celui-ci s'étant réveillé, le dieu craignit d'avoir affaire à un ennemi de cette taille, et se contenta de lui demander comment il se nommait.

Le géant lui répondit aussitôt : « Je me nomme SKRYMER, et je sais que tu es le petit dieu Thor! Qui t'a permis, je te prie, d'entrer avec tes compagnons

dans mon gant, et de passer la nuit dans mon petit doigt ? » Et en effet, mes enfants, cette maison qui avait paru si grande aux voyageurs n'était autre que le gant du géant, et la chambre dans laquelle ils avaient couché n'en était que le petit doigt. Ils demeurèrent stupéfaits du danger qu'ils avaient couru, et pensèrent que si pendant la nuit le géant eût voulu mettre son gant, il les aurait tous étouffés sans s'en apercevoir.

Cependant l'immense Skrymer n'était pas méchant, et il proposa à Thor et à ses compagnons de faire route ensemble, ce à quoi ils consentirent. Pour lui, prenant sous son bras une énorme valise qui paraissait renfermer son bagage, il se mit à marcher devant eux en faisant de si grands pas, qu'il était souvent obligé de s'arrêter pour qu'ils pussent le rejoindre.

La nuit suivante, les voyageurs ayant voulu se reposer, Skrymer alla se coucher sous un grand chêne, après avoir permis aux voyageurs de prendre leur souper dans sa valise, où il les assura

qu'ils trouveraient plus d'un bon morceau. Mais, lorsque ceux-ci se mirent en devoir de le faire, cette valise, qui probablement était l'ouvrage de quelque magicien, ne put jamais s'ouvrir, quelque effort qu'ils fissent, et il fallut que ce soir-là ils se passassent de souper. Thor, qui avait un fort bon appétit, entra dans une si grande fureur en voyant que le géant s'était moqué d'eux, qu'il résolut de le tuer cette nuit même pendant son sommeil.

Lorsqu'il fut environ minuit, Thor prit sa massue, et assenant un coup effroyable sur la tête de Skrymer, il crut l'avoir assommé; mais celui-ci, se réveillant à moitié, appela Thor pour lui demander s'il ne lui était pas tombé quelque grain de poussière derrière l'oreille. Le dieu feignant de dormir, par le conseil de Loke, se garda bien de lui répondre, et le géant se mit à ronfler de plus belle.

Un moment après, Thor se releva, et, bien décidé pour cette fois à ne pas man-

quer son coup, il prit si bien ses mesures, qu'il enfonça sa massue jusqu'au manche dans la joue du géant; mais celui-ci parut à peine s'en apercevoir. « Oh! oh! murmura-t-il sans se réveiller entièrement, il y a donc des oiseaux dans cet arbre, car je viens de sentir une plume sur ma figure. »

Pour cette fois, Thor vit bien qu'il fallait renoncer à se défaire de cet invulnérable géant, et lorsque l'occasion s'en présenta, ses compagnons et lui se séparèrent de Skrymer, en lui souhaitant un bon voyage.

Celui-ci, pourtant, qui les avait pris en amitié, les prévint, avant de les quitter, qu'ils allaient bientôt entrer dans la ville d'Utgard, qui était la capitale du pays des géants, et qu'ils se gardassent bien, pendant le séjour qu'ils y feraient, de se trop vanter, parce que, dans cet endroit-là, leur dit-il, on ne souffrait pas volontiers l'orgueil des petits hommes.

Le géant Skrymer, mes chers enfants, donnait à Thor et à ses compagnons de

voyage un avis qui ne manque pas d'une grande utilité pour tout le monde, et surtout pour les jeunes gens, car il les prévenait par là que l'orgueil n'est bon à rien, et que quelque mérite que l'on puisse avoir, il faut bien se garder d'en tirer vanité.

LA VILLE DES GÉANTS.

Les voyageurs continuèrent donc leur route vers cette fameuse ville d'Utgard, dont Skrymer leur avait parlé, et comme ils avaient déjà oublié le sage conseil du géant, vous allez voir ce qui leur arriva par leur imprudence.

Du plus loin qu'ils aperçurent la ville des géants, ils reconnurent qu'elle était entourée de grilles et fermée par d'énormes barreaux ; il leur semblait donc impossible d'y pénétrer ; mais, en approchant, ils reconnurent qu'il leur serait facile, à eux qui n'étaient pas plus grands que des hommes ordinaires, de s'introduire à travers le grillage, ce qu'ils firent aussitôt.

Cette ville-là ne ressemblait guère à celle que nous habitons. Les maisons y étaient si hautes que l'on ne pouvait en voir le faîte sans élever les yeux vers le ciel ; avec cela, les personnages que l'on rencontrait dans les rues étaient tous d'une taille prodigieuse, et le palais du roi, vers lequel on conduisait les étrangers, paraissait toucher aux nuages.

Le roi, qui reçut les voyageurs dans cet immense palais, n'était pas plus petit que ses sujets. En voyant les étrangers, il leur fit un sourire amical qui avait quelque chose d'effrayant, car il se tordit la bouche pour ne pas l'ouvrir trop grande, et fit ainsi une épouvantable grimace ; heureusement que le dieu Thor et ses compagnons n'étaient point peureux, et quoiqu'il y eût de quoi tomber à la renverse, ils firent bonne contenance, et le roi les entretint avec une grâce toute particulière. Il les prévint pourtant qu'aucun étranger ne pouvait demeurer dans la ville d'Utgard, à moins qu'il ne surpassât les gens du pays dans un art quelconque.

Tout géant qu'il était, il me semble que ce roi-là avait établi une bonne police dans son royaume; car s'il était ordonné dans chaque contrée que chacun s'appliquât à quelque travail où il s'efforçât de se distinguer, on ne verrait bientôt plus nulle part de fainéants et de paresseux.

Ces paroles causèrent une certaine inquiétude aux voyageurs, qui se regardèrent les uns les autres. Ils se rappelèrent alors le conseil du géant Skrymer, mais il n'était plus temps de reculer.

« Voyons, dit d'abord le roi au dieu Loke, quel est ton talent? » A vous parler franchement, Loke, malgré sa ruse habituelle et sa malice, ne s'était jamais exercé à aucune profession utile, parce qu'il n'avait point le goût du travail et de l'application. Cependant il répondit avec assurance que son art, à lui, était de manger plus que personne au monde, et qu'il était prêt à soutenir un défi de ce genre contre le premier qui se présenterait.

En entendant ce petit personnage tenir un pareil discours, le roi eut peine à ne pas éclater de rire ; et appelant aussitôt un de ses courtisans nommé Loge (ce qui, dans la langue du pays, voulait dire la Flamme), il lui ordonna de se mesurer avec l'étranger dans l'art de la gloutonnerie.

On apporta aussitôt un énorme bassin rempli de viande, qui fut placé au milieu de la salle, et les deux champions se mirent à dévorer, à qui mieux mieux, tout ce qui se trouvait devant eux. Loke n'était pas moins prompt à avaler que son adversaire, et, à le voir travailler de la sorte, on eût dit qu'il avait emprunté pour ce moment les terribles mâchoires de son fils le loup Fenris. Mais, lorsque tous deux se rencontrèrent au milieu du bassin, on s'aperçut que Loke n'avait mangé que la viande, tandis que son concurrent n'avait pas même laissé les os. Chacun des assistants déclara aussitôt que Loke était vaincu, et celui-ci se retira tout honteux de s'être montré si

glouton devant tant de monde, sans compter peut-être une bonne indigestion que pouvait lui causer son sot orgueil.

« Et toi, jeune homme, dit à l'instant le roi géant à Thialfe, n'as-tu pas aussi quelque talent ?

— Oui-da, répondit celui-ci sans se déconcerter, mon art, à moi, est de devancer sur des patins les plus habiles coureurs. »

En entendant cette réponse, le roi appela un autre de ses courtisans, qui avait nom Huge (ce qui dans la langue des géants, voulait dire la Pensée), et lui enjoignit de se mesurer à la course avec Thialfe; mais à peine tous deux se furent-ils élancés dans une vaste plaine couverte d'une glace bien unie, que Huge laissa son concurrent bien loin derrière lui, et le pauvre Thialfe, tout hatelant et tout rouge de honte, s'arrêta au milieu des éclats de rire de l'assemblée.

Le roi, se tournant alors du côté de Thor, lui demanda dans quel art il voulait faire preuve de son habileté, lui qui

était connu de toute la terre pour sa force et son courage. Le dieu lui répondit qu'il subirait volontiers plusieurs épreuves, mais qu'il désirait d'abord disputer à quelque géant à qui boirait le mieux et le plus longtemps.

Vous trouverez sans doute, comme moi, mes enfants, que Thor avait choisi là un singulier genre de mérite pour se faire valoir, car il n'y a rien de louable pour un homme à se remplir comme un tonneau; mais je suppose que le dieu voulait se moquer des géants en leur proposant un pareil défi.

Le roi fit aussitôt apporter une longue corne qui paraissait pleine jusqu'aux bords d'une certaine liqueur, et prévint Thor que les meilleurs buveurs du pays la vidaient d'un seul coup, un très-grand nombre en deux, mais qu'il n'y avait pas dans tous ses États un si petit buveur qui ne la vidât en trois coups. Thor ne tint aucun compte de cet avis, croyant que le géant voulait l'intimider par cet avertissement, et comme il avait extrê-

mement soif, il s'imagina qu'il allait vider la corne sans reprendre haleine; mais quand il l'eut éloignée de sa bouche, il demeura stupéfait en voyant qu'à peine la liqueur qu'elle contenait était descendue de quelques lignes.

Thor, alors, sans s'avouer vaincu, rendit la corne à l'échanson qui l'avait apportée, se doutant bien qu'elle cachait quelque sortilége, et pria le roi de vouloir bien lui donner une occasion de prendre sa revanche, en faisant preuve de sa force et de son adresse. Il avait eu soin de mettre sous ses vêtements sa ceinture merveilleuse, et ne doutait pas que tous les assistants ne demeurassent stupéfaits en voyant combien il était robuste.

« Nous avons ici, lui répondit le roi, un jeu de peu d'importance auquel nous exerçons nos enfants dès qu'ils commencent à marcher, et je suis presque certain que tu le trouveras très-facile; il consiste uniquement à soulever mon chat, de manière à ce qu'aucune de ses pattes ne touche à terre. »

Comme il achevait ces paroles, un gros chat couleur de feu sauta au milieu de la salle, et Thor, faisant semblant de le caresser, voulut lui passer la main sous le ventre et l'enlever de terre; mais, quelque effort qu'il fît, il ne put y parvenir, parce que ce chat, faisant le gros dos, ne levait jamais qu'une patte à la fois. Cette fois encore Thor demeura tout déconcerté, et le roi lui dit en riant, pour le consoler, que ce petit jeu était au-dessus de la force des hommes de sa taille.

« Si je suis petit, repartit Thor avec colère (vous savez déjà qu'il n'était pas très-endurant par caractère), je n'en suis pas moins courageux, et je défie qui que ce soit, dans ce pays, de lutter avec moi. » Vous vous souvenez, sans doute, que la lutte était chez les anciens un exercice où deux athlètes cherchaient à se terrasser l'un l'autre; mais le géant, se mettant à rire de nouveau, appela aussitôt sa nourrice Héla, qui était très-vieille, et lui ordonna de lutter contre Thor.

D'abord le dieu, croyant que le roi voulait se moquer de lui, eut bien envie de se retirer; mais ensuite, craignant qu'on ne l'accusât d'avoir eu peur de cette bonne vieille, il consentit à se mesurer avec elle, et ils commencèrent à se porter mutellement de rudes coups. Le combat paraissait même devoir se prolonger sans que ni l'un ni l'autre semblât disposé à céder, lorsque Thor, ayant glissé, tomba sur un genou, et le géant fit cesser la lutte, en déclarant que personne, dans toute sa cour, ne consentirait plus à s'exercer avec un athlète qui s'était laissé vaincre par une vieille femme. Ce fut cette défaite qui humilia le plus le dieu Thor, qui aurait voulu se cacher sous terre, tant il était honteux.

Après cela, les étrangers furent conduits par le roi dans la salle à manger de son palais, où un festin magnifique les attendait. Ils y passèrent la nuit entière, et le lendemain de grand matin, lorsqu'ils annoncèrent l'intention de se

remettre en route, le roi les accompagna jusqu'aux portes de la ville, où il leur tint ce discours :

« Comme vous êtes très-orgueilleux, leur dit-il, j'ai voulu humilier votre vanité devant tout le monde pour que vous vous en corrigiez, si cela est encore possible ; mais, à présent, je vais vous expliquer par quels moyens vous avez été vaincus dans tout ce que vous avez entrepris.

« Celui qui a disputé avec Loke le prix de la gloutonnerie était la FLAMME, qui dévore tout et que rien ne peut arrêter.

« Celui qui a devancé Thialfe à la course, malgré son agilité, était la PENSÉE, qui est plus rapide que l'éclair lui-même.

« Quant à toi, ajouta-t-il en se tournant du côté de Thor, l'extrémité de la corne que tu as inutilement essayé de vider s'étendait jusqu'à la mer, et il aurait fallu boire l'Océan tout entier pour la mettre à sec.

« Mon chat, que tu n'as pas pu soulever de terre, est le grand serpent de

Midgard, qui enveloppe le globe entier des replis de sa queue ; et ma vieille nourrice Héla, dont la victoire t'a rendu si honteux, n'est autre que la Mort elle-même, qui, tôt ou tard, abat les hommes les plus intrépides et les plus robustes. »

En entendant ces paroles, Thor ne fut pas maître de sa colère. Il leva sa massue pour frapper le géant ; mais celui-ci avait déjà disparu ainsi que sa ville, et les voyageurs se trouvèrent au milieu d'une belle campagne couverte de verdure, d'où ils se dirigèrent vers Midgard pour se reposer.

Le sens de cette fable est si clair, mes enfants, que je n'aurai pas besoin de vous l'expliquer. Je vous recommanderai seulement de ne pas l'oublier dans les moments où de petits succès enflammeront votre amour-propre ; cela vous préservera, pour l'avenir, des humiliations qu'une vanité toujours mal entendue ne manque jamais d'attirer sur ceux qui s'y abandonnent.

LA MORT DE BALDER.

Le divin Thor, mes enfants, ne composait pas seul toute la famille du puissant Odin et de la déesse Frigga; ils avaient encore un autre fils, nommé Balder, qui était doux et bienfaisant, et ne partageait nullement l'humeur belliqueuse de son frère, ni son goût pour les aventures.

Ce dieu était aussi beau qu'aimable. On le représentait sous la figure d'un jeune homme blond dont la tête était environnée de rayons et la bouche ouverte, parce qu'il était en même temps le dieu de l'éloquence et de la paix. Son palais était placé au milieu de la paisible clarté qui brille aux cieux pendant une

belle nuit d'été, et c'était là qu'il habitait avec sa femme NANNA, sans se mêler aux combats ni aux festins bruyants du Walhalla.

Mais voilà qu'un jour, le bon Balder fit un rêve qui lui causa beaucoup d'inquiétude; car vous savez que ces dieux-là, qui étaient sujets à toutes les faiblesses des hommes, avaient besoin de manger et de dormir comme nous. Il lui sembla qu'il était menacé d'un grand malheur, et que sa vie était en danger.

Aussitôt, tout effrayé, il alla trouver sa mère Frigga, et lui raconta tristement le mauvais rêve qui le tourmentait, en la priant de détourner, s'il était possible, le malheur dont il était menacé; ce qui devait lui être facile, puisque, comme je vous l'ai dit, cette déesse lisait dans l'avenir et voyait clairement tout ce qui devait arriver un jour, quoique cependant elle n'eût pas le pouvoir de changer la destinée.

Frigga ne fut pas moins épouvantée que son fils de ce sombre présage; et pour en

détourner l'effet, elle prépara des Runes favorables, et ordonna à sa messagère Gna (qui était l'Iris de cette autre Junon) de prendre dans son écurie un cheval merveilleux qui fendait l'air et les eaux, et d'aller dans toutes les parties du monde conjurer tout ce qui existe de ne point faire de mal à son cher Balder.

A propos de ce cheval prodigieux que Frigga prêta à sa messagère pour traverser les airs, mes enfants, il faut que je vous dise que les Scandinaves étaient persuadés que leurs déesses, à défaut d'autres montures, pouvaient voyager en l'air, à cheval sur un bâton; c'est pour cela que, dans les contes des Fées, on voit souvent des enchanteurs et des magiciennes se transporter de cette manière d'un bout à l'autre du monde.

Cependant la commission de Gna fut bientôt exécutée, et Frigga reçut le serment du feu, de l'eau, du fer et des autres métaux, des arbres, des pierres, de la terre, des oiseaux, des animaux, des poissons, des serpents et des maladies

elles-mêmes, qui s'engagèrent à ne jamais nuire en aucune manière à Balder. Celui-ci se crut donc bien assuré contre toute espèce de péril, et lorsque les dieux se réunissaient dans le palais d'Odin pour se livrer à leurs jeux ordinaires, c'était à qui d'entre eux lancerait au jeune dieu des flèches et des pierres, ou le frapperait à grands coups d'épée, parce que chacun savait qu'il ne pouvait en éprouver aucune incommodité.

Cependant le méchant Loke, qui n'avait point ignoré les craintes et les précautions de Frigga, ne douta point que la messagère Gna, dans la rapidité de sa course, n'eût négligé quelque précaution qu'elle avait pu regarder comme inutile, et, prenant la figure d'une vieille femme, il feignit de féliciter la déesse sur son bonheur de n'avoir plus rien à appréhender pour son fils bien-aimé. Celle-ci s'en réjouit avec lui, mais elle ajouta : « Les armes de toute espèce, et les maladies même, m'ont bien promis de ne point atteindre mon fils, et je puis être à leur

égard parfaitement tranquille, mais je le serais encore plus si ma messagère n'avait oublié d'obtenir la même promesse d'une petite plante, qui lui a paru si faible, à la vérité, qu'elle ne vaut pas la peine qu'on s'en occupe. »

Le rusé Loke n'en demandait pas davantage. Il s'en alla satisfait, et ne tarda pas à découvrir que cette plante si faible, que Frigga avait dédaignée, n'était autre que le Gui, espèce de petit arbuste qui croît sur les grands arbres, et particulièrement sur les chênes. Il se hâta d'en couper une branche qu'il tailla en pointe aiguë, après quoi il revint se mêler aux jeux des autres dieux.

Or, il y avait parmi ceux-ci un dieu, nommé Hoder, qui présidait, dit-on, au hasard, mais qui se tenait à l'écart, parce qu'il avait le malheur d'être aveugle, et que d'ailleurs sa présence était ordinairement d'un mauvais augure.

Ce fut de celui-là, précisément, que Loke s'approcha, en lui demandant pour quel motif il ne participait point aux

jeux dont Balder était le héros et le but. « Hélas! lui répondit Hoder, ne sais-tu pas que je suis aveugle, et que je ne saurais rien lancer à Balder, puisque je ne puis voir où il est? — Prends cette baguette, lui dit Loke en lui présentant la branche de gui; je dirigerai ta main, et si tu atteins Balder, cela te fera beaucoup d'honneur. »

Le traître n'eut pas plutôt achevé ces paroles, qu'Hoder, lançant le trait, atteignit, sans s'en douter, le pauvre Balder, et le tua sur la place.

Ainsi fut réalisé, mes enfants, le songe du jeune dieu, malgré tout ce que sa mère Frigga avait pu faire pour détourner ce sinistre présage, et toute la famille des dieux tomba dans la douleur et la consternation. Loke fut le seul qui s'en réjouit, parce qu'il était le plus méchant de tous; mais, comme les dieux apprirent bientôt son infâme trahison, il fut obligé de se réfugier, sous la forme d'un saumon, dans les eaux d'un grand fleuve, où ceux-ci ne tardèrent pas à le décou-

vrir, malgré tout ce qu'il put faire pour leur échapper. Ce fut Thor qui, l'ayant saisi par la queue, l'obligea à reprendre sa figure naturelle; puis, le traînant dans une caverne profonde, avec le secours des autres dieux, il le chargea de chaînes indestructibles, et plaça au-dessus de sa tête un serpent dont le venin lui tombait goutte à goutte sur le visage.

Cependant on permit à une déesse, nommée SYGIN, qu'il avait prise pour femme après la géante Angerbode, de recevoir le venin dans un vase d'argent, qu'elle allait vider chaque fois qu'il se trouvait rempli. Pendant l'absence de cette déesse, Loke éprouvait de si affreuses douleurs, qu'il poussait des cris lamentables, et il secouait ses chaînes avec tant de furie, que les Scandinaves lui attribuaient les tremblements de terre.

Après cette juste vengeance, les dieux s'occupèrent des funérailles du pauvre Balder, dont la femme, Nanna, était aussi morte de douleur, et ils décidèrent que

son corps serait brûlé dans un vaisseau avec lequel ce dieu faisait quelquefois des voyages. Mais lorsqu'ils voulurent mettre ce navire à flot, ils ne purent jamais en venir à bout sans le secours d'une puissante magicienne, qui vint à leur aide, du pays des géants, à cheval sur un loup monstrueux qu'elle conduisait avec des serpents en guise de bride. Le corps de Balder et celui de Nanna furent placés sur le triste navire, en présence de tous les dieux et d'un grand nombre de géants. Lorsque la flamme commença à s'élever, Thor y précipita un joli petit nain qui courait ordinairement devant Balder, ainsi que le cheval dont il se servait pour faire des promenades, et Odin déposa sur le bûcher un gros anneau d'or en signe d'adieu et de souvenir.

Je vous ai raconté avec détail cette cérémonie des funérailles de Balder, mes enfants, parce que c'était avec un appareil à peu près semblable que se célébraient habituellement celles des rois et

dès chefs de guerre chez les peuples du Nord, où la femme, l'esclave et le cheval du mort étaient le plus souvent consumés avec lui

---

L'ENFER DES SCANDINAVES.

Cependant, à peine ce triste devoir fut-il accompli, que Friggà fit publier à son de trompe, dans tout l'univers, qu'elle donnerait une forte récompense à celui qui voudrait descendre aux enfers, pour supplier la cruelle Héla de permettre à Balder de revenir habiter parmi les dieux.

Hermod, surnommé l'Agile, qui était aussi l'un des fils d'Odin, se chargea de cette commission périlleuse; car vous savez qu'il n'était permis à personne de sortir des États de la mort après y être entré. Son père lui prêta son excellent cheval Sleipner, pour qu'il fît plus promptement ce voyage, et rapportât la

réponse que chacun attendait avec impatience.

Sleipner, avec ses huit pieds, était certainement le plus rapide de tous les coursiers, et Hermod l'Agile le plus léger de tous les cavaliers ; mais il y avait si loin, si loin du ciel aux enfers, que, pendant neuf jours et neuf nuits, le voyageur parcourut des vallées profondes et ténébreuses avant d'arriver au premier fleuve de l'empire d'Héla. Parvenu au bord de ce fleuve, qui était large et profond, Hermod ne savait comment passer sur l'autre rive, lorsqu'il aperçut, à peu de distance, un pont couvert d'un brillant toit d'or, dont la garde était confiée à une guerrière armée de toutes pièces. Cette guerrière fit d'abord beaucoup de difficultés pour laisser pénétrer Hermod dans cet empire, où les morts seuls étaient admis ; mais elle lui permit de continuer sa route, lorsqu'il lui eut assuré qu'il venait du ciel en droite ligne pour réclamer Balder, auprès d'Héla, de la part d'Odin et de Frigga.

Cependant Hermod, ayant poursuivi son chemin, ne tarda pas à arriver dans le NIFFLHIM, qui était le séjour des hommes lâches et pacifiques après leur mort; car je vous ai dit que les braves seuls étaient admis dans le Walhalla; et il fut épouvanté du spectacle que ces tristes lieux offrirent à sa vue.

Il y avait, au milieu de cet enfer, une source d'où coulaient ces fleuves empoisonnés qui avaient autrefois produit le puissant Ymer et la race des géants de la Gelée. On les distinguait entre eux par des noms sinistres, tels que l'Angoisse, l'Ennemi de la joie, la Perdition, le Tourbillon, le Rugissement et la Tempête. Le dernier de ces fleuves, que l'on nommait aussi le Bruyant, à cause du retentissement effroyable que produisaient ses flots en se précipitant, environnait les grilles du palais de la mort.

Hermod, toujours intrépide, d'un seul bond de son cheval franchit le fleuve et la barrière qui le séparaient encore de la hideuse Héla, qu'il n'eut point de peine

à reconnaître à son corps moitié bleu, moitié couleur de chair. Elle avait à ses pieds un coq noirâtre qui de temps à autre poussait un cri lugubre, et son cortége était formé de sombres divinités qu'Odin lui avait autrefois données pour compagnes.

A quelques pas de là, Hermod reconnut son frère, assis paisiblement dans le palais de la mort, à côté de sa femme Nanna. Le dieu fit à Héla le compliment le mieux tourné qu'il lui fut possible, pour obtenir d'elle que Balder remontât avec lui vers le ciel, où son absence avait plongé toute la famille des dieux et l'univers entier dans la douleur; et, en effet, cela devait être vrai, puisque Balder figurait le soleil, dont la disparition enveloppe toujours la nature d'une véritable tristesse.

D'abord l'impitoyable Héla parut ne tenir aucun compte des compliments ni des plaintes d'Hermod, tant elle était habituée à entendre chaque jour de semblables paroles; mais enfin, se laissant

tout à coup attendrir par ses prières, elle lui répondit que, puisque tout l'univers était aussi affligé qu'il le disait de la mort de Balder, elle permettrait à ce dieu de retourner vers Midgard, si toutefois, dans le monde entier, il ne se trouvait pas une seule chose animée ou inanimée qui ne versât des larmes sur sa perte.

Ce fut la seule réponse qu'Hermod put obtenir de cette inexorable divinité ; et remontant sur son excellent cheval, il retourna vers les dieux, emportant un anneau d'or de la part de Balder, pour Odin, et un dé d'or que Nanna envoyait à la déesse Frigga, comme un témoignage de souvenir et d'amitié.

Chemin faisant, il s'aperçut qu'il traversait neuf mondes qui formaient autant de dépendances du royaume d'Héla, et il ne put se défendre d'un grand effroi en passant auprès d'un enfer plus terrible encore que le Niflheim, mais où il crut deviner qu'il ne se trouvait encore personne. La porte de ce lieu terrible, que

l'on nommait le NASTROND, était construite de têtes de serpents tout prêts à vomir des torrents de venin sur les parjures et les assassins, à qui, à la fin du monde, ce lieu funèbre était destiné pour prison. Un loup monstrueux les y attendait, en poussant d'horribles rugissements.

Aussitôt que la réponse d'Héla fut connue parmi les dieux, chacun se mit en campagne pour supplier tout ce qui existait de pleurer la mort de Balder, puisque ce n'était qu'à ce prix que cet aimable jeune homme devait être rappelé à la vie. Les hommes, les bêtes, les arbres, les métaux, les rochers eux-mêmes se prêtèrent à cette douleur générale, et lorsque toutes ces choses pleurèrent à la fois, ce fut absolument comme un déluge universel.

Les dieux ne doutaient déjà plus que Balder ne leur fût bientôt rendu, tant les pleurs du monde entier coulaient avec abondance, lorsque l'un d'eux découvrit au fond d'une caverne obscure

une vieille magicienne à laquelle personne n'avait encore songé. Je soupçonne, à la vérité, que cette sorcière n'était autre que le dieu Loke, qui, dans sa prison, avait pris cette figure pour tromper les dieux ; mais, lorsqu'on s'adressa à elle pour la supplier de se joindre à la douleur commune, elle répondit avec aigreur qu'elle ne pleurerait point, parce qu'elle voulait que Balder restât aux enfers. Rien ne put attendrir ce mauvais cœur, et la cruelle Héla garda sa proie.

Si, en vous enseignant la géographie, mes enfants, on ne vous a pas laissé ignorer que sous les climats du Nord, le soleil reste une partie de l'année caché sous l'horizon, vous comprendrez aisément cette fable de Balder descendu aux enfers. Le deuil universel est le temps de l'hiver, si triste et si long dans ces contrées, où le dégel est le prélude du retour de la chaleur et de la lumière.

Je vous prie de remarquer, à ce propos, que ce n'est pas la première fois que

nous voyons dans les fables mythologiques cette descente des dieux dans le palais de la mort. Chez les Égyptiens, Osiris, chez les Grecs, Hercule, ont fait le même voyage que Balder dans ce triste séjour, d'où ils sont tous deux sortis radieux et triomphants; nous verrons tout à l'heure que celui-ci ne fut pas plus malheureux que les dieux des autres pays, et cela nous apprendra qu'une même idée a donné lieu aux mêmes images chez les différents peuples de la terre.

LE CRÉPUSCULE DES DIEUX.

Je n'ajouterai plus qu'une fable, mes enfants, à toutes celles que je viens de vous raconter, parce que je n'en sais plus d'autre qui puisse vous intéresser. Celle-ci vous fera connaître quel devait être le sort de ces dieux du Nord, si sauvages, si terribles dans leurs jeux et dans leurs combats, suivant ce que racontaient aux peuples Scandinaves les poëtes de leur pays.

Ces poëtes barbares se nommaient des SCALDES, et leur emploi était de réciter dans les villes, dans les champs, et jusque dans le palais des rois, dont ils partageaient la gloire et les périls, à la guerre, à la chasse, et dans leurs navi-

gations lointaines, les aventures des dieux et les louanges des héros qui étaient tombés sur le champ de bataille. Ces scaldes avaient beaucoup de ressemblance avec les rapsodes qui, comme vous vous en souvenez sans doute, parcouraient autrefois la Grèce en chantant les poésies d'Homère, et plus encore peut-être avec les ménestrels, trouvères ou troubadours, qui, à une époque bien plus récente, allaient en Europe de ville en ville, de château en château, répétant les exploits des guerriers, et les chants naïfs qu'ils avaient appris dans leurs voyages.

Or voici ce que racontaient les scaldes sur la destinée de la famille d'Odin, qui ne devait pas être éternelle, toute-puissante qu'elle était au ciel.

Un jour viendra, disaient ces poëtes, et ce jour sera nommé le CRÉPUSCULE DES DIEUX, où les hommes deviendront si méchants que le monde entier sera en guerre et en discorde. Alors l'Être éternel, qui régnait avant que le géant Ymer eût été produit par la glace des enfers,

se décidera à détruire les hommes, l'univers, et tout ce qui existe. D'abord il y aura un hiver sans fin, et les tempêtes ne s'apaiseront plus. Les liens du loup Fenris seront brisés, et ce monstre s'élancera de la caverne sombre où les dieux l'ont enchaîné, pour dévorer le soleil. Il paraîtra si grand que sa gueule ouverte touchera à la fois le ciel et la terre. Un autre monstre emportera la lune; et le grand serpent de Midgard, s'échappant de la mer, dont les flots sortiront de leur lit, vomira sur le monde entier des torrents de venin qui infecteront les airs et les eaux.

En même temps, Surtur le Noir sortira des enfers, armé d'une épée flamboyante. Il montera avec les mauvais génies sur un vaisseau immense, nommé le NAGELFARE, entièrement construit des ongles des morts, et dont l'apparition fera trembler les hommes et les dieux. Il deviendra le chef des géants de la Gelée et marchera avec eux vers le pont du ciel, qui s'écroulera sous leurs pas. Le

frêne Ygdrasil sera ébranlé par le serpent qui ronge sa racine; le coq funèbre du palais de la mort redoublera ses cris, et le ciel d'Odin se fendra.

Aussitôt le dieu Heimdall fera retentir les sons aigus de sa trompette, et les dieux, conduits par Odin, se précipiteront à la tête des héros pour combattre les géants. Les deux armées se rencontreront dans une plaine immense où il y aura de terribles batailles, au milieu desquelles Thor et les autres dieux succomberont. Le puissant Odin lui-même sera dévoré par le loup Fenris, qui périra aussitôt après sa victoire, ainsi que Loke, le grand serpent, et l'affreuse Héla.

Alors Balder sortira du séjour des morts, plus brillant et plus radieux que jamais. Ses rayons éclaireront un monde nouveau et éclatant de lumière, où seront réunis tous les hommes justes et bons, tandis que les méchants tomberont dans le Nastrond, où ils seront éternellement dévorés par le loup monstrueux qui les y attend.

N'est-il pas vrai, mes chers enfants, que cette fable de la fin du monde est encore plus bizarre qu'elle ne devait être effrayante pour les Scandinaves, et que les scaldes étaient bien hardis d'annoncer de semblables contes à ceux qui les écoutaient? Cependant il ne faut pas croire que tout fût ridicule dans les récits de ces poëtes, puisqu'ils prédisaient par là aux bons une récompense à venir, et aux méchants un châtiment éternel. Cette croyance, d'ailleurs, leur était commune avec les Perses, chez lesquels, à la fin des temps, Ormuzd et Ahriman devaient se livrer un dernier combat qui renouvellerait le monde, et établirait le règne du brillant Mithra.

Mais ce qui doit le plus nous étonner dans ces récits, auxquels se trouve mêlée la description de quelques-unes des grandes catastrophes du globe, c'est de retrouver chez ces nations barbares, longtemps avant qu'elles eussent embrassé le christianisme, cette idée consolante, aujourd'hui commune à tous les

peuples de la terre, d'une vie à venir où chacun sera jugé selon ce qu'il aura mérité.

Tâchons donc, mes enfants, de remplir exactement tous les devoirs que la Providence nous impose, selon la place qu'elle assigne sur la terre à chacun de nous. Ceux de vos parents et de vos maîtres sont de vous donner de bons exemples et d'utiles leçons; mais aussi les vôtres sont de vous montrer dociles et bienveillants envers ceux qui vous aiment et vous instruisent, et de ne jamais oublier surtout que ce sont les enfants sages qui deviennent un jour des hommes vertueux.

MYTHOLOGIE CELTIQUE.

LE PREMIER CULTE DES GAULOIS.

J'avais cessé depuis bien longtemps, mes enfants, de vous raconter des fables sur la mythologie des anciens peuples, lorsque quelques-uns d'entre vous, qui, en grandissant, avaient étudié avec attention les commencements de l'histoire de France, sont venus me demander quels dieux adoraient les nations qui occupaient les Gaules avant que Jules César se rendît maître des pays qui forment aujourd'hui notre belle patrie. Cette question a droit en effet d'intéresser de jeunes Français ; et quoique la religion des anciens Gaulois nous soit encore aujourd'hui moins bien connue que celle des

Grecs et des Romains, il me semble pourtant que nous pouvons profiter des nombreuses découvertes que plusieurs savants de notre temps ont faites à ce sujet depuis quelques années.

Il paraît à peu près certain que, dans les temps les plus reculés, les Gaulois n'avaient pas, comme les autres peuples de l'antiquité, décerné les honneurs divins aux personnages qui avaient fondé leurs premiers empires. Répandus sur une grande partie du continent asiatique et européen, ces peuples, qui avaient reçu les noms de Celtes, de Galates, de Gaëls, de Cimbres, de Kymris, selon la contrée et l'époque où ils s'étaient montrés pour la première fois, étaient encore trop barbares pour s'élever à la pensée d'un Dieu tout-puissant et éternel, tel que le conçoivent depuis longtemps les nations qui ont le bonheur de vivre sous la loi du christianisme. Les objets seuls qui frappaient leurs regards étaient le sujet d'une sorte de culte sauvage ou de vénération, dont les signes extérieurs n'avaient d'au-

tre expression que des pratiques grossières ou superstitieuses.

C'est ainsi que, dans la nature, ils voyaient avec admiration les pierres, les arbres, les plantes, les lacs, les marais, les rivières, les forêts, les montagnes, le soleil, la lune, le tonnerre, les vents même, qu'ils adoraient, tantôt à cause de l'effroi que causaient leurs ravages, tantôt par reconnaissance, lorsqu'ils tempéraient les ardeurs des climats brûlants d'une partie de la Gaule.

Les fontaines étaient aussi l'objet de leur adoration, parce qu'ils attribuaient à leurs eaux salutaires la propriété de guérir la fièvre et d'autres maladies contre lesquelles ils ne connaissaient pas de remède plus efficace. Le culte qu'ils leur rendaient se bornait le plus souvent à des pratiques toutes simples, telles que d'allumer des chandelles auprès de ces sources bienfaisantes, ou d'y apporter, à certains jours de l'année, des fleurs, des fruits, du beurre, du pain, du fromage et d'autres aliments.

Quelquefois aussi on jetait dans les eaux d'un lac ou d'une rivière des vêtements de lin ou de drap, des toisons entières des plus belles brebis, de la cire ou du miel des meilleures abeilles. Ce qui est très-remarquable, c'est que dans beaucoup de lieux de notre France actuelle, ces anciens usages se sont conservés jusqu'à nos jours, et il n'est pas rare de voir de semblables traditions locales devenues aujourd'hui l'occasion de pèlerinages où vient se rendre à jour fixe la population des campagnes environnantes.

Après le culte des eaux, il n'en était pas de plus répandu, parmi les peuples de la Gaule, que celui des arbres et des forêts. Le pommier, le bouleau et surtout le chêne étaient l'objet d'une vénération particulière : le premier de ces arbres pour l'excellence de son fruit, le second pour la verdure précoce dont il se couvre aux premiers beaux jours de la saison printanière, le troisième enfin pour la force et la durée du tronc qui porte les branches séculaires dont il abrite le voisi-

nage. Le respect qui environnait les arbres se transmettait d'âge en âge parmi les peuplades celtiques. Les forêts, où il était interdit aux étrangers de pénétrer, étaient d'ailleurs le lieu où se retiraient les prêtres de cette religion mystérieuse, dont ils se réservaient le secret, soigneusement dérobé au reste de la nation. Ces prêtres recevaient le nom de DRUIDES, ce qui veut dire « les hommes du chêne, » parce que c'était à l'abri d'arbres de cette espèce qu'ils faisaient leur demeure habituelle.

LES PRÊTRESSES DE L'ILE DE SEIN.

Les druides se distinguaient des autres Gaulois par un costume remarquable, ordinairement tissu de lin, et consistant le plus souvent en une robe qui leur descendait jusqu'aux talons, tandis que le vêtement habituel des peuples celtiques, assez semblable à la blouse que portent encore les habitants des campagnes, ne dépassait pas le genou. Les druides avaient les épaules couvertes d'une sorte de surplis blanc, et lorsqu'ils se préparaient à accomplir quelque cérémonie, ils portaient sur leurs vêtements un croissant, dont vous apprendrez bientôt la signification. Leurs pieds étaient chaussés de sandales de bois, que l'on peut comparer

à celles que nous nommons aujourd'hui des galoches. Ils portaient leur chevelure longue et flottante, leur barbe était rasée, et ils tenaient à la main une baguette blanche à laquelle la crédulité populaire attribuait un pouvoir magique. Des bijoux de forme diverse, entourés d'un cercle d'or, complétaient cet accoutrement bizarre.

A chaque cérémonie célébrée par les druides, un des prêtres assistants répandait d'abord un vase plein d'eau sur un autel de gazon, afin d'honorer l'eau, pour laquelle nous connaissons déjà la vénération de la race celtique. Ces prêtres étaient d'ailleurs secondés, dans les pratiques de leur culte, par d'autres ministres qui recevaient le titre de « Ovates » ou « Eubages. » Ceux-ci prétendaient prévoir l'avenir, et savoir découvrir ou expliquer les secrets les plus cachés, comme le faisaient autrefois à Rome les augures et les aruspices.

A côté de ces eubages se trouvaient les « Bardes, » dont le nom signifiait en

langue gaélique « chantres ou poëtes. » Ceux-là avaient pour mission de chanter les hauts faits des guerriers, et de rappeler la gloire des héros morts en combattant pour leur patrie. Ce sont ceux qu'imitèrent plus tard les troubadours et les trouvères, auxquels succédèrent au moyen âge les jongleurs et les ménestrels que vous avez appris à connaître dans l'histoire de France.

Malheureusement les sacrifices que les druides accomplissaient dans la profondeur de leurs forêts ne consistaient pas uniquement à répandre un vase d'eau sur un autel rustique. Il n'était pas rare, au contraire, qu'il y eût des animaux égorgés, et même des victimes humaines immolées sous le couteau des sacrificateurs, à la vue d'une foule recueillie et frappée de terreur. Ces victimes s'offraient quelquefois d'elles-mêmes, après s'être préparées volontairement cinq ans à l'avance pour ces sacrifices barbares, persuadées qu'elles en seraient récompensées dans un monde meilleur, où elles retrouveraient

ceux qu'elles avaient aimés ou servis. Mais, le plus souvent, le sang répandu dans ces cérémonies sauvages était celui des prisonniers de guerre choisis parmi les plus jeunes et les plus beaux, ou bien de pauvres esclaves que l'on brûlait tout vivants sur le bûcher de leurs maîtres, auxquels ils devaient servir de cortége dans une autre vie. Ces sacrifices sanglants entretenaient chez les peuples d'origine celtique des mœurs farouches et des coutumes impitoyables, dont le « Druidisme, » c'est-à-dire la toute-puissance des druides, semble avoir été pendant longtemps la loi suprême.

Des prêtresses, instruites par les druides des mystères de leur religion et auxquelles on donnait le nom de « Druidesses, » étaient aussi chargées d'accomplir quelques-unes des cérémonies observées dans les sacrifices. Ces femmes, qui passaient aussi pour posséder le don de magie et de prophétie, vivaient dans des retraites plus solitaires encore que celles des prêtres eux-mêmes. Elles habitaient le plus

souvent des îles ou plutôt des écueils sauvages sur le bord de la mer, où l'on prétendait qu'elles avaient le pouvoir d'exciter ou d'apaiser à volonté les vents et les tempêtes par des conjurations dont elles seules connaissaient le langage. On leur attribuait également la puissance de se transformer en toutes sortes d'animaux fantastiques.

Dans une île située à l'embouchure de la Loire, sur la côte la plus sauvage de la Bretagne gauloise, que l'on nommait « l'île de Sein, » neuf druidesses vivaient réunies, comme autrefois les vestales romaines chargées d'entretenir le feu sacré. Les Gaulois leur donnaient le titre de « Sènes, » du nom de leur île, autour de laquelle régnaient, disait-on, de perpétuels orages. Des navigateurs, que la tempête avait jetés à portée de ces parages redoutables, assuraient avoir vu, pendant la nuit, des femmes échevelées et agitant des torches sinistres, parcourir le rivage en poussant des cris lugubres ; leur apparition était presque toujours un pronos-

tic de malheur ou de naufrage pour ceux qui les apercevaient. Quelquefois aussi des marins venaient de très-loin les consulter sur le sort de leur navigation, tant était grande leur célébrité répandue dans toutes les parties de l'Europe et même de l'Asie. Ces prêtresses ne donnaient d'ailleurs leurs consultations que la nuit, après avoir accompli des cérémonies bizarres dans lesquelles elles s'agenouillaient devant la lune, et soumettaient les étrangers qui abordaient leur île à des enchantements nocturnes pour éprouver leur courage.

Quant à leurs connaissances médicales, elles se bornaient le plus souvent à l'emploi de certaines plantes, auxquelles ils attribuaient, presque toujours avec exagération, la propriété de guérir plusieurs maladies. Quelques unes de ces plantes ont en effet, comme médicament, quelque valeur vérifiée par l'expérience; mais les Druides affirmaient que la guérison des malades était infaillible, lorsqu'elles avaient été cueillies avec de certaines pratiques qu'ils enseignaient à leurs disciples.

Tantôt il fallait, pour utiliser l'emploi d'une plante appelée « Sélage, » que celui qui l'arrachait de terre fût vêtu de blanc, qu'il eût les pieds soigneusement lavés, et qu'il se hâtât de l'envelopper dans un linge neuf.

Tantôt, pour obtenir un effet salutaire de l'usage d'une autre plante, appelée « Jusquiame, » en cas de maladie, ou même pour faire tomber de la pluie, après une longue sécheresse, il fallait que l'on réunît toutes les jeunes filles d'un

canton, et que la plus jeune d'entre elles, après avoir quitté sa tunique, arrachât la jusquiame jusqu'à la racine, avec le petit doigt de la main droite ; puis, que, l'ayant attachée à son pied par une corde, elle la traînât ainsi jusqu'au plus prochain ruisseau, où elle entrait jusqu'au genou. Quelques autres plantes ne devaient être arrachées ou cueillies que de la main gauche.

Mais de toutes les plantes qui croissent naturellement dans les forêts, et dont les druides enseignaient l'usage à leurs disciples, les plus vénérées étaient la « Verveine, » dont les prêtresses se couronnaient pour leurs cérémonies mystérieuses, et le « Gui du chêne, » arbuste grimpant, à fleurs jaunes, qui croît assez rarement sur cette espèce d'arbre, mais que l'on rencontre fréquemment, pendant l'hiver, sur un certain nombre d'arbres fruitiers ou d'autres espèces.

Le culte que les Gaulois rendaient au gui était chaque année l'occasion d'une fête solennelle, qui se célébrait le sixième

LE GUI SACRÉ.

Les druides ne se bornaient pas à accomplir des sacrifices mystérieux dans les profondeurs de leurs forêts, où personne ne pouvait pénétrer qu'après avoir subi des épreuves assez semblables à celles que les mages imposaient à leurs initiés, avant de les admettre au culte secret du dieu Mithra. A l'aide des cérémonies dont ils s'environnaient, ils passaient généralement pour des savants, des astronomes, des médecins surtout, que les Gaulois, de quelque classe qu'ils fussent, venaient consulter avec autant de respect que de confiance.

Leur science consistait surtout à observer les phénomènes de la nature, comme

la pluie, les vents, les orages, les variations des saisons, en se livrant le plus souvent à de prétendues pratiques magiques, à l'aide desquelles ils assuraient pronostiquer l'avenir et découvrir les trésors cachés.

Comme astronomes, les druides, à l'exemple des anciens Chaldéens, étudiaient les monvements des corps célestes; ils observaient soigneusement le cours des astres, l'apparition et la disparition des étoiles sur l'horizon, et surtout la croissance et la décroissance de la lune, parce que c'était sur la marche de cet astre qu'ils réglaient le commencement de chaque mois et de chaque année. Les fêtes qu'ils célébraient avaient toujours lieu sous l'invocation de la lune, et jamais les druides ou les druidesses n'accomplissaient un sacrifice sans tenir dans leurs mains l'image d'un croissant. Enfin ils avaient enseigné aux peuples celtiques l'usage de mesurer le temps par la nuit et non par le jour, comme nous le faisons aujourd'hui.

jour de la dernière lune d'hiver, jour où commençaient à la fois le nouveau mois et la nouvelle année. C'était un druide, vêtu de sa longue robe blanche, qui montant sur le chêne où le gui sacré avait été découvert, coupait avec une faucille d'or la précieuse racine, que d'autres druides, prosternés au pied de l'arbre, recevaient dans un linge blanc avant qu'elle touchât la terre. Cette cérémonie, à laquelle assistait toujours une foule considérable et recueillie, était suivie du sacrifice de deux taureaux blancs ou de celui d'un sanglier. Les victimes étaient ensuite consumées sur un rocher servant d'autel ; puis la foule se dispersait en poussant un cri que l'on proférait encore il n'y a pas longtemps dans quelques provinces de France, où les enfants avaient l'habitude de se présenter à la porte de chaque maison pour demander leurs étrennes, en criant de toutes leurs forces : AU GUI L'AN NEUF ! ce qui voulait dire : Salut à la nouvelle année !

LES MONUMENTS DRUIDIQUES

OU CELTIQUES.

Le culte bizarre que les Gaulois rendaient ainsi aux plantes, et aux phénomènes de la nature qui frappaient leurs regards, n'avait d'autre sanctuaire que les profondeurs des forêts, dont la Gaule était alors couverte. Ils ignoraient l'usage, répandu, comme vous savez, chez tous les anciens peuples, d'élever des temples aux divinités qu'ils invoquaient; mais ils avaient aussi des monuments, dont la structure grossière n'a pu encore être complétement expliquée par les savants qui ont entrepris d'interpréter les vestiges laissés dans un grand nombre de lieux par les nations de race celtique. Ce qui

distingue surtout ces monuments, c'est qu'ils sont dépourvus de toute espèce d'ornementation, et l'on sait qu'en effet les druides interdisaient à leurs disciples de se servir d'instruments de fer pour tailler ou polir la pierre.

Tantôt ce sont d'énormes blocs plantés debout en terre auxquels on donne le nom de « Menhirs, » ce qui signifie « Pierres longues, » ou « Peulvans, » c'est-à-dire « Piliers de pierre. »

Tantôt on donne le nom de « Dolmens, » ce qui signifie « Tables de pierre, » à de massifs blocs de granit, trois au moins, dont l'un, servant de table, est soutenu par deux autres posés verticalement, de manière à figurer une sorte de portique ou d'arcade.

Quelquefois ces dolmens forment des galeries plus ou moins longues, fermées à l'une des extrémités par des rochers inébranlables, et auxquelles on donne le nom de grottes ou « d'Allées couvertes. »

Dans certains endroits, et surtout sur les plages maritimes de l'ancienne pro-

vince de Bretagne, ou sur les côtes du pays de Galles en Angleterre, on rencontre un grand nombre de menhirs dressés isolément ou groupés dans un ordre circulaire, que l'on a comparés à une armée de géants pétrifiés. Dans ce dernier cas, cette espèce de monument reçoit le nom de « Cromlechs, » ce qui veut dire « Cercles de pierre. »

Enfin, dans certaines localités de l'ancienne Gaule, on a découvert des blocs posés en équilibre sur d'autres pierres, que la moindre impulsion suffit pour mettre en mouvement, sans que jamais ils puissent être renversés de leur base, qui est inébranlable. Ces monuments sont alors appelés : « Pierres branlantes ou mouvantes. » Ils étaient communément regardés comme d'anciens vestiges de la religion des druides, et le plus souvent comme des autels sur lesquels ils offraient leurs sacrifices. Il faut, néanmoins, remarquer que ces fréquents exemples du grossier travail des anciens peuples celtiques doivent remonter à la plus haute antiquité,

puisque les Gaulois eux-mêmes, longtemps avant la conquête romaine, ne pouvant expliquer par quelle force surhumaine ces blocs immenses avaient pu être transportés aux lieux où nous les voyons encore aujourd'hui, attribuaient ce travail à des Génies ou à des Fées dont ils invoquaient la puissance surnaturelle.

Ils se représentaient les génies sous la figure de nains difformes et hideux, ayant les cheveux crépus, des griffes aux mains, des pieds de bouc, les yeux petits, mais perçants. On les supposait habitant les entrailles de la terre, où ils excellaient à forger le fer, comme les Cabires d'Égypte ou les nains monstrueux des Scandinaves.

Les fées, que les Gaulois se figuraient aussi comme de très-petite taille, étaient, dans leur croyance, des divinités mystérieuses et souvent malfaisantes, qui ne se montraient que la nuit, tantôt sous la forme de vieilles femmes tenant le fuseau et la quenouille des fileuses, tantôt sous la figure de belles jeunes femmes, vêtues de longues robes blanches, le front cou-

ronné de verdure ou couvert d'un voile. On les apercevait quelquefois assises au bord des fontaines, ou au fond des bois, et le plus souvent auprès des monuments druidiques, où l'on croyait qu'elles choisissaient leur demeure habituelle. C'est pour cela que dans quelques pays on donne encore à ces constructions le nom de « Pierres aux fées. » On attribuait à ces fées le don de prévoir l'avenir et de découvrir les secrets les plus cachés.

Je dois ajouter, mes enfants, que, parmi ces monuments primitifs, les dolmens paraissent surtout avoir servi de sépultures, parce qu'en effet, en fouillant avec soin quelques-unes de ces tombes antiques, on y a découvert des ossements humains. On recouvrait ordinairement les dolmens d'un vaste amas de terre en forme de cône, ou de pyramide, auxquels on donne le nom de « Tumulus ou de Tombelles. »

Dans les fouilles mêmes qu'on y a pratiquées jusqu'à nos jours, on rencontre aussi, le plus souvent, des armes de pierre

ou de bronze, des haches, des couteaux de jaspe, des colliers et des bijoux d'or dont on sait aujourd'hui que se servaient ou se paraient les prêtres et les guerriers des nations celtiques. Il est à remarquer que l'on ne trouve presque jamais dans ces tombeaux aucun instrument de fer, dont l'usage paraît avoir été inconnu aux peuples de cette période reculée. Aussi distingue-t-on, dans ces temps éloignés, deux époques différentes que l'on a nommées « l'Age de pierre et l'Age de bronze, » selon la matière des instruments que renferment les tombeaux antiques que l'on a fouillés. Quant à l'usage du fer, il ne paraît pas avoir été connu des Gaulois antérieurement à l'invasion des Romains, qui introduisirent dans la Gaule l'emploi des armes de ce métal.

Sur quelques-uns de ces monuments celtiques dont je viens d'essayer de vous donner quelque idée, on trouve, profondément taillés ou creusés dans le roc, des signes mystérieux assez semblables aux caractères hiéroglyphiques employés par

les anciens Égyptiens, ou plutôt à l'écriture « Runique » usitée chez certains peuples du Nord. Toutefois cette écriture, au lieu de représenter, comme chez les Scandinaves, diverses figures d'animaux, paraît avoir été formée de caractères empruntés aux rameaux des arbres et des plantes, entrelacés et combinés de différentes manières. Les druides seuls semblent avoir possédé l'usage et l'interprétation de cette écriture, que les eubages eux-mêmes et les bardes ne savaient pas toujours déchiffrer, quoiqu'ils eussent acquis dans les colléges druidiques des connaissances bien supérieures à celles des autres Gaulois.

L'OLYMPE GAULOIS.

Il y avait autrefois, disaient les druides à leurs disciples, une fée nommée Koridwenne, c'est à-dire « la Fée Blanche, » qui possédait toutes les sciences et refusait absolument de les communiquer à personne. Cette fée, à qui toutes les merveilles de la création étaient familières et faciles à expliquer, connaissait les propriétés secrètes des six plantes sacrées, et un jour elle mit ces plantes précieuses à bouillir dans une chaudière d'airain, entourée, dit-on, des perles de la mer. Elle avait chargé un nain mystérieux, nommé Gwyon, de surveiller ce vase, lorsque trois gouttes bouillantes de ce breuvage étant tombées sur les

doigts du nain, celui-ci porta instinctivement la main à ses lèvres, et à l'instant il sentit en lui-même qu'il possédait toutes les sciences que Koridwenne avait jusqu'alors réservées pour elle seule. Gwyon, qui comprit aussitôt quelle serait la colère de la magicienne, lorsqu'elle saurait tous ses secrets devinés, voulut s'y dérober en changeant plusieurs fois de figure; mais la fée, se mettant à sa poursuite, l'aurait bientôt atteint et réduit en poussière, si le nain, espérant lui échapper par sa petitesse, ne se fût enfin métamorphosé en grain de blé. Que fit alors la fée blanche, pour se venger de son ennemi qu'elle n'avait pas tardé à découvrir? Elle prit la forme d'une poule noire, et, sans donner au nain le temps de se reconnaître, elle saisit le grain de blé qu'elle n'eut pas de peine à avaler. Ce fut là le châtiment infligé à l'indiscrétion de Gwyon.

Koridwenne avait un fils appelé Taliésin, dont le nom signifiait « front rayonnant. » Sa mère l'avait doué en

naissant de toutes les sciences qu'il communiqua plus tard aux druides, telles que l'écriture runique, l'astronomie, la médecine. Il régnait sur un peuple de fées, de nains, de génies, de magiciens et d'enchanteurs, dont les hommes du chêne enseignaient le culte aux Gaulois qu'ils admettaient dans leurs profondes retraites.

La punition du nain Gwyon (dont le nom voulait dire « le Père des hommes ») pour avoir surpris les secrets de la puissante fée blanche, n'avait pas été de longue durée. Admis bientôt après au nombre des divinités celtiques, il reçut le nom de Teutatès, et devint l'objet d'un culte sanguinaire et terrible. C'était sur ses autels qu'étaient surtout égorgées et consumées des victimes humaines. Comme le Mercure des Grecs, il avait pour mission de conduire chaque jour aux enfers les âmes des morts. Il était en outre le dieu du commerce, et comptait de plus, parmi ses attributions, la charge de veiller à la sûreté des voyageurs sur les chemins publics.

Les Celtes avaient encore un autre dieu, auquel ils rendaient un culte moins barbare. C'était le dieu de l'éloquence nommé OGMIUS, à qui ils attribuaient l'invention de l'écriture vulgaire, tout à fait différente des caractères runiques uniquement réservés à l'usage des Druides. Ils le représentaient sous la figure d'un vieillard au front chauve ou dont les cheveux avaient blanchi par les années; il portait l'arc et la massue d'Hercule, et était vêtu, comme le dieu de la force, d'une magnifique peau de lion. Sa langue laissait échapper une chaîne d'or et d'ambre, du travail le plus délicat, d'où une multitude de fils déliés semblait aboutir à une foule d'hommes, que la puissance de sa parole tenait enchaînés par l'oreille.

Mais de tous les dieux adorés par les peuples celtiques, le plus puissant et le plus redoutable à leurs yeux, c'était ESUS, dont le nom signifiait : « Celui qui inspire l'épouvante. » Il habitait les forêts de chênes, qui lui étaient particulièrement consacrées. On le représentait sous la

figure d'un jeune homme sans barbe, à demi vêtu, au moment où il venait d'abattre, avec une hache, une branche de feuillage tombée à ses pieds[1]. Quelquefois aussi il était figuré comme un vieillard à longue barbe, dont la tête était surmontée de deux cornes de bœuf, et il recevait alors le nom de CERAUNUS, qui veut dire « la Foudre. » Le taureau lui était consacré[2], comme au dieu Mithra, chez les Perses.

Les Druides l'invoquaient sous le nom du dieu suprême et inconnu. Ils lui attribuaient l'introduction de l'agriculture dans les Gaules, et c'était de lui que les Kymris prétendaient avoir appris cet art utile. C'était ce dieu qui inspirait aux Gaulois le mépris de la mort, poussé quelquefois jusqu'à la furie, lorsqu'ils allaient à la guerre ; ils le surnommaient le guerrier aux cheveux d'or.

Le dieu de la foudre était honoré sous le nom de TARANIS, qui signifie encore

1. Pl. XVI, fig. 28. — 2. Pl. XVI, fig. 29.

aujourd'hui en langue bretonne « éclair ou tonnerre. »

Le soleil, comme l'Apollon des Grecs, adoré sous le nom antique de Baal, Bel ou Bélus, était pour les Gaulois le symbole de la fécondité de la terre, des merveilles de la nature, de la lumière surtout, sans laquelle nous ne pourrions admirer les bienfaits de la création. La lune, enfin, était invoquée comme la personnification de la nuit, l'image mystérieuse des ténèbres, et l'imitation nocturne du soleil.

Je n'essayerai pas, mes enfants, de vous expliquer les fables dont vous venez de voir que se formait la mythologie des peuples celtiques. Vous avez compris, sans doute, qu'avec cette multitude de dieux, de génies, de fées, de nains, de magiciennes, dont ils peuplaient tous les objets qui frappaient leurs regards, le monde était devenu pour eux une sorte d'emblème mystérieux, sous lequel ils n'adoraient en réalité que les merveilles de la nature. Aussi, après avoir déifié les fleuves, les rivières, les montagnes, les

forêts, les tempêtes, le tonnerre, les vents qui soulèvent les flots, ils en étaient venus à attribuer à chaque objet distinct une divinité particulière à laquelle ils donnaient un nom différent.

Ici, c'était le dieu VOSÈGE, qui régnait sur les montagnes des Vosges; là, le dieu PENNIN, à qui étaient dévolues les Alpes Pennines. La divinité à qui appartenait la forêt des Ardennes, représentée avec les attributs de la Diane chasseresse des Grecs, se nommait ARDUINNE; enfin, sur les montagnes de l'Auvergne, c'était le génie des ARVERNES que l'on invoquait. Il n'y avait pas jusqu'aux noms des villes qui ne fussent placés sous le patronage de quelque dieu ou de quelque déesse, tels que Nîmes qui avait son dieu NEMAUSUS, Autun sa déesse BIBRACTE, et Besançon son génie VESONTIO. Ces divinités, inventées par les druides, étaient représentées sous diverses figures, dont quelques-unes sont parvenues jusqu'à nous, et personnifient, en quelque sorte, les croyances de ces temps reculés. Je

dois pourtant vous faire remarquer que tout entiers à la contemplation des phénomènes naturels, les Gaulois ne se livrèrent au culte des idoles, que lorsque les Romains eurent introduit parmi eux les erreurs grossières du paganisme, dans lesquelles ils persistèrent jusqu'à ce qu'ils fussent appelés à connaître les bienfaits de la religion chrétienne, sous laquelle s'est formée, avec le temps, notre grande et glorieuse nation française.

FIN

TABLE ALPHABÉTIQUE

DES NOMS CITÉS

DANS LA MYTHOLOGIE RACONTÉE AUX ENFANTS.

MYTHOLOGIE HINDOUE.

Bali	20	Mérou (le mont)	13
Bhavani	10	Parias (les)	15
Bouddha	24	Rama	21
Brahma	11	Ravana	22
Brahmanes (les)	13	Siva	21
Castes (les)	14	Sita	21
Krichna	21	Trimourti (la)	11
Hanouman	22	Védas (les)	13
Lotus (le)	12	Vichnou	11

MYTHOLOGIE PERSANE.

Ahriman	28	Ormuzd	28
Mages (les)	31	Zoroastre	31
Mithra	30		

MYTHOLOGIE ÉGYPTIENNE.

Anubis	43	Horus	39
Apis	48	Isis	36
Bouto	48	Osiris	36
Byblos	39	Sérapis	44
Cabires (les)	54	Typhon	36
Harpocrate	47		

MYTHOLOGIE GRECQUE ET ROMAINE.

Achéron (l') 173
Achille 157
Actéon 105
Æétes 212
Age d'or (l') 59
Aglaé 157
Alcmène 159
Amalthée 63
Ammon 68
Amour (l') 157
Amphitrite 83
Apollon 102
Aquilon (l') 86
Arachné 90
Aréthuse 29
Argo 209
Argonautes (les 209
Argus 71
Ariane 203
— (couronne d') 205
Ascalaphe 99
Athéné 91
Atlas 166
Atropos 178
Augias 167
Aurore (l') 108
Auster (l') 86
Bacchanales (les) 145
Bacchantes (les) 142
Bacchus 139
Bellone 78
Béroé 137
Caducée (le) 76
Calliope 128
Caron 174
Castor 210
Cauchemar (le) 74
Cécrops 188
Céléus 97
Centaures (les) 191
Cerbère 170
Cérès 94
Champs Élysées (les) 179
Chiron 191
Ciel (le) 56
Clio 128
Clotho 177
Cnide (temple de) 158
Cocyte (le) 180
Codrus 188
Colchide (la) 212
Corybantes (les) 69
Cos (île de) 117
Cupidon 157
Curètes (les) 69
Cybèle 56
Cyclopes (les) 66
Cyenus 125
Cyparisse 145
Cypris 158
Cythérée 158
Danaïdes (les) 186
Danaüs 186
Daphné 143
Dédale 204
Déjanire 192
Délos (île de) 102
Delphes (temple de) 134

Destin (le) 150
Diane 104
Dioscures (les) 210
Discorde (la) 153
Dryades (les) 228
Eaque 178
Echo 227
Égide (l') 98
Endymion 105
Eole 85
Ephèse (temple d') 107
Erato 126
Eridan (l') 125
Erichthon 182
Erymanthe (mont) 164
Esculape 109
Eson 206
Euphrosyne 157
Eurydice 211
Eurysthée 160
Euterpe 120
Faunes (les) 222
Fêtes des Flambeaux (les) 187
Flore 223
Flûte de Pan (la) 226
Furies (les) 180
Ganymède 60
Gémeaux (les) 218
Glaucé 220
Gorgones (les) 92
Grâces (les) 157
Hamadryades (les) 229
Hébé 67
Hécate (Diane) 104
Hécate 172
Héliades (les) 125
Hercule 82
Hespérides (les) 166
Heures (les 150
Hyacinthe 116
Hyades (les) 139
Hydre de Lerne (l') 163
Hymen (l') 157
Hypermnestre 186
Icare 204
Ida (mont) 63
Idalie (temple d') 158
Inachus 70
Io 70
Iole 193
Iris 77
Janus 59
Jason 206
Junon 65
Jupiter 58
Jupiter Stator 68
Jupiter Ammon 68
Labyrinthe (le) 204
Lachésis 177
Ladon (le) 225
Laomédon 82
Lares (les) 64
Latmos (mont) 106
Latone 104
Léthé (le) 187
Lichas 195
Lyncée; époux d'Hypermnestre 186
Lyncée, Argonaute 210
Mânes (les) 173
Mars 78
Marsyas 130
Médée 215
Méduse 92

Melpomène 128
Ménades (les) 142
Mer Égée 205
— Icarienne 202
Mercure 71
Midas 132
Minée 145
Minéides (les) 145
Minerve 88
Minos 178
Minotaure (le) 200
Mnémosyne 127
Morphée 73
Mort (la) 176
Muses (les) 127
Naïades (les) 98
Napées (les) 228
Narcisse 227
Naxos (île de) 204
Nectar (le) 66
Némée (forêt de) 161
Némésis 179
Neptune 58
Nérée 83
Néréides (les) 83
Nessus 192
Niobé 102
Nuit (la) 108
Océan (l') 85
Olympe (l') 59
Olympie (temple d') 68
Oréades (les) 228
Orphée 218
Ossa (mont) 143
Pactole (le) 136
Palès 226
Pallas 91
Pan 225
Paphos (temple de) 158
Pâris 155
Parnasse (le) 127
Parques (les) 177
Parthénon (le) 94
Pégase 93
Pélée 153
Péliades (les) 219
Pélops 185
Pénates (les) 61
Pénée 113
Persée 92
Phaéton 119
Philoctète 195
Phlégéton (le) 180
Phœbé 135
Phœbus 135
Pirithoüs 170
Pluton 58
Pollux 210
Polymnie 128
Pomone 224
Pommes d'or (les) 166
Priam 155
Prométhée 168
Proserpine 95
Protée 84
Pythie (la) 134
Renommée (la) 150
Rhadamanthe 178
Rhéa 58
Salmonée 181
Saturne 57
Satyres (les) 130
Sémélé 137
Silène 140

Sisyphe 182
Songes (les) 74
Stellio 97
Stymphale (lac) 164
Styx (le) 173
Sylvains (les) 228
Syrinx 225
Tantale 184
Tartare (le) 178
Temps (le) 58
Terme 229
Terpsichore 128
Terre (la) 56
Téthys 85
Thalie, muse 128
Thalie, grâce 157
Thémis 179
Thésée 170
Thétis 153
Thyrse (le) 143
Tiphys 210
Titan 57
Toison d'or (la) 209
Triptolème 98
Tritons (les) 84
Uranie 128
Vénus 150
Verseau (le) 67
Vertumne 224
Vesta 56
Vestales (les) 56
Vulcain 79
Zéphyre 223

MYTHOLOGIE SCANDINAVE.

Angerbode 255
Asgard 243
Balder 284
Bore 235
Bure 235
Bruyant (le) 295
Crépuscule des Dieux (le) 302
Fenris 255
Frigga 243
Géants de la Gelée (les) 234
Gna 286
Heimdall 238
Héla 255
Hermod 293
Héros (les) 244
Hoder 288
Hydromel (l') 245
Loke 251
Midgard 236
Nagelfare (le) 303
Nains (les) 258
Nanna 285
Nastrond (le) 298
Niflheim (le) 295
Nornes (les) 242
Odin 238
Père des Combats (le) 243
Père universel (le) 233
Raska 264
Runes (les) 247
Scaldes (les) 301
Serpent (le grand) 282
Sygin 290
Skulda 241

Skrymer 267
Sleipner 253
Surtur le Noir 233
Thialfe 264
Thor 243
Tyr 257
Upsal (temple d') 245
Urda 244
Utgard 270
Valkyries (les) 244
Verdandi 244
Walhalla (le) 243
Ygdrasil (frêne) 244
Ymer 233

MYTHOLOGIE CELTIQUE.

Allées couvertes (les) 323
Arduinne 335
Bardes (les) 342
Bibracte 335
Cernunus 333
Cromlechs (les) 324
Dolmens (les) 323
Druides (les) 310
Druidesses (les) 314
Esus 332
Eubages (les) 342
Fées (les) 325
Génies (les) 325
Grottes (les) 324
Gui du chêne (le) 319
Gwyon 329
Jusqniame (la) 319
Koridwenne 329
Menhirs (les) 323
Némausus 335
Ogmius 332
Ovates (les) 342
Pennin 335
Peulvans (les) 323
Pierres branlantes (les) 324
Pierres aux fées (les) 326
Sein (île de) 315
Selage (le) 319
Sènes (les) 315
Taliésin 330
Taranis 333
Teutatès 331
Tumulus (les) 326
Verveine (la) 320
Vésontio 335
Vosège 335

TABLE

GÉNÉRALE ET ANALYTIQUE

DES MATIÈRES

AUX ENFANTS.

Introduction aux fables mythologiques. — Origine de l'idolâtrie en Orient. — Multiplicité des divinités terrestres et marines. — Sabéisme ou culte rendu aux astres. — Autels élevés aux fléaux et aux misères de l'humanité. — Imperfection des divinités fabuleuses. — Objet de l'étude de la mythologie.... *P.* 1

Mythologie des Hindous.

LES DIVINITÉS DE L'INDE.

Prodigieuses richesses des contrées de l'Inde. — Races diverses auxquelles appartiennent les peuples de cette région. — Tradition des Hindous sur la création de l'univers. — Ap-

parition mystérieuse de Bhavani. — Origine des dieux Brahma, Vichnou et Siva. — La Trimourti. — Attributions de Brahma, considéré comme dieu créateur. — Sa naissance et sa figure bizarre. — H stoire de la création du monde, selon les Hindous. — Institution des Brahmanes, et invention des *Védas* ou Livres sacrés, attribués à Brahma. — Origine fabuleuse des principales Castes de l'Inde. — Sort funeste de celle des Parias. — Orgueil et pénitence de Brahma. . . . . *P.* 9

LES MÉTAMORPHOSES DE VICHNOU.

Vichnou considéré par les Hindous comme dieu conservateur. — Motifs des diverses métamorphoses de Vichnou. — Traditions bizarres sur cette prétendue divinité. — Aventures de Vichnou chez le roi Bali. — Histoire fabuleuse de Vichnou sous la figure de Rama. — Le singe Hanouman, inventeur de la musique chez les Hindous. — Règne glorieux de Vichnou sous la figure de Krichna. — Dernière apparition de Vichnou sous la figure du sage Bouddha. — Le lotus consacré au culte des Hindous. — Croyances populaires des Hindous sur une future apparition de Vichnou. — Siva considéré par ses peuples comme dieu destructeur. . . . . *P.* 17

Mythologie des Perses.

LES MYSTÈRES DE MITHRA.

Culte rendu par les anciens Perses aux astres et aux éléments. — Ormuzd et Ahriman, divinités du jour et de la nuit et principes du bien et du mal. — Mithra ou le Soleil, adoré par les Perses. — Zoroastre, inventeur du culte du feu. — Cérémonies mystérieuses auxquelles étaient soumis les adorateurs de Mithra. — Traditions propagées chez les Perses par les mages ou prêtres du feu. — Culte de Mithra introduit à Rome. — Image symbolique de Mithra connue des anciens. — Explication présumable que l'on peut en donner. . . . . *P.* 27

Mythologie des Égyptiens.

ISIS ET OSIRIS.

Idolâtrie des Hindous propagée vraisemblablement en Égypte. — Origine fabuleuse d'Osiris et d'Isis. — Inventions attribuées au premier, et ses voyages lointains. — Méchanceté de Typhon. — Osiris, victime de la trahison de son frère. — Voyages d'Isis à la

recherche de son époux. — Le cercueil d'Osiris conservé miraculeusement dans une tige de lotus. — Aventures d'Isis dans le palais du roi de Byblos. — L'arbuste lotus, consacré au culte chez les Égyptiens, est le symbole de la fécondité du Nil. . . . *P.* 35

LA DÉFAITE DE TYPHON.

Violation du tombeau d'Osiris par Typhon. — Isis parvient à réunir les diverses parts du corps de son époux. — Défaite et fuite de Typhon dans le désert. — Indignation coupable d'Horus contre sa mère Isis. — Honneurs divins rendus à Osiris, Isis, Anubis et Harpocrate. — Figures diverses sous lesquelles ils étaient adorés. — Osiris confondu avec Sérapis, dieu des enfers. — Le serpent Urœus, symbole de la royauté chez les Égyptiens. — Osiris et Isis confondus quelquefois avec le soleil et la lune. — Typhon, considéré comme le principe du mal chez les Égyptiens. — Figures diverses sous lesquelles ils l'adoraient. — Les Cabires, dieux infernaux, honorés à Memphis. — Interprétation probable des fables mythologiques de l'Égypte. . . . . *P.* 44

Mythologie des Grecs et des Romains.

SATURNE ET JANUS.

Le culte des divinités égyptiennes introduit chez les Pélasges par Cécrops et Cadmus. — Explication du mot *attributs*, appliqué à la mythologie. — Le Ciel et la Terre adorés par les Grecs. — Culte de Cybèle ou de Vesta. — Prêtresses chargées à Rome d'entretenir le feu sacré. — Aventure célèbre de la vestale Claudia. — Titan et Saturne, fils du Ciel et de la Terre. — Naissance secrète de Jupiter, Neptune et Pluton. — Rivalité de Saturne et de Titan. — Victoire de ce dernier, et fuite de Saturne chez Janus, roi du Latium en Italie. — Temps heureux connus sous le nom de l'Age d'or. — Temple de Janus à Rome, et figure sous laquelle ce prince était adoré. — Soins que les Latins attribuaient au dieu Jauus. — Les Lares et les Pénates, dieux domestiques chez les Romains. — Différence que l'on doit faire entre ces deux espèces de divinités. . . . . *P.* 53

JUPITER.

Jupiter, Neptune et Pluton, nourris par la chèvre Amalthée, sont élevés par les nymphes du mont Ida, en Crète. — Victoire de Jupiter sur les Titans. — Son mariage avec sa sœur Junon. — Partage de l'univers entre les trois frères. — Les Cyclopes. — Le Nectar. — Enlèvement de Ganymède. — Hébé, déesse de la jeunesse. — Statue de Jupiter. — Temples fameux dans lesquels il était adoré sous différents noms. — Corybantes ou Curètes, prêtres de Jupiter. . . . . *P.* 63

JUNON ET MERCURE.

Humeur jalouse et acariâtre de Junon. — La jeune Io métamorphosée en vache. — Les cent yeux d'Argus. — Talents et habileté de Mercure. — Ses nombreuses attributions. — Palais de Morphée, dieu du Sommeil. — Argus métamorphosé en paon. — Cet oiseau consacré à Junon. — Invention du Caducée. — Iris, messagère des dieux. — Naissance de Mars. — Figure sous laquelle était représenté le dieu de la guerre chez les Grecs et chez les Étrusques. — Naissance et disgrâce

de Vulcain. — Junon, confondue quelquefois avec la déesse Isis. . . . . *P.* 70

L'EMPIRE DE NEPTUNE.

Neptune, exilé de la mer, se fait maçon. — Construction des murailles de Troie. — Ingratitude de Laomédon. — Monstre marin suscité par Neptune. — Divinités de la mer. — Les Néréides. — Mariage de Neptune et d'Amphitrite. — Les Tritons. — Le dieu Protée. — Téthys. — Éole, père de l'Aquilon et de l'Auster. — Image sous laquelle Neptune était représenté. — Animaux qui lui étaient consacrés. — Jeux isthmiques institués à Corinthe en l'honneur de ce dieu. — Trait d'histoire dont ils rappellent le souvenir. . . . . *P.* 81

LA NAISSANCE DE MINERVE.

La Sagesse, issue du cerveau du maître des dieux. — Arts utiles attribués à la déesse Minerve. — Orgueil et châtiment de la brodeuse Arachné. — Querelle de Minerve et de Neptune à l'occasion de la fondation d'Athènes. — Naissance de l'olivier de Minerve. — Temple fameux élevé en l'honneur de

cette déesse par les Athéniens. — Noms qu'elle portait en Grèce. — Traits de l'histoire grecque dont ce temple fut le théâtre. — Vengeance de Minerve contre les Gorgones. — La tête de Méduse. — Naissance de Pégase. — Image de Minerve. — Son Égide. — Le serpent et le hibou lui étaient consacrés. ..... *P.* 88

L'ENLÈVEMENT DE PROSERPINE.

Cérès, déesse des moissons. — Figure sous laquelle on la représente. — Animal immolé sur ses autels. — Tendresse de Cérès pour sa fille Proserpine. — Enlèvement secret de cette jeune déesse. — Douleur de Cérès. — Ses voyages à la recherche de sa fille. — Stellio, métamorphosé en lézard. — Céléus, roi d'Éleusis, accueille la déesse dans ses États. — Triptolème apprend d'elle l'usage de la charrue. — Aréthuse fait connaître à Cérès le ravisseur de sa fille. — Indiscrétion et châtiment d'Ascalaphe. — Proserpine devenue reine des enfers. ..... *P.* 94

DIANE.

Diane et Apollon, enfants de Latone et de Jupiter. — Leur naissance dans l'île de Délos.

— Orgueil de Niobé et son châtiment. — Diane, déesse de la chasse, et ses divers attributs. — Noms divers qui lui étaient donnés au ciel et sur la terre. — Sacrifices qui lui étaient offerts sous le nom d'Hécate. — Acteon, métamorphosé en cerf. — Le berger Endymion. — Temple fameux consacré à Diane dans l'Asie Mineure. — Sa destruction par Érostrate. . . . . *P.* 101

APOLLON ET DAPHNE.

Apollon, chargé de conduire le char du soleil. — L'Aurore. — Les Heures. — La Nuit. — Ingénieuses fictions qui figuraient la naissance du jour. — Naissance et habileté d'Esculape, dieu de la médecine. — Les Cyclopes frappés des traits d'Apollon. — Exil de ce dieu en Thessalie. — Invention de la lyre. — Métamorphose de Daphné. — Le laurier, consacré à Apollon. — Sort funeste du pâtre Cyparisse, et sa métamorphose en cyprès. — Le jeune Hyacinthe changé en fleur de ce nom. — Apollon, rappelé dans l'Olympe. — Temple fameux élevé à Esculape dans l'île de Cos. . . . . *P.* 108

LA CHUTE DE PHAÉTON.

Naissance et orgueil de Phaéton — Dangereuse fantaisie que lui inspire sa vanité. — Serment redoutable qu'il obtient d'Apollon. — Douleur paternelle de ce dieu. — Imprudence et châtiment de Phaéton. — Métamorphoses de Cycnus et des Héliades. *P.* 119

LES MUSES.

Les Muses, filles de Mnémosyne, déesse de la mémoire. — Noms et attributions des neuf sœurs. — Figure sous laquelle elles étaient représentées. — Talent musical du satyre Marsyas. — Lutte de Marsyas et d'Apollon. — Victoire de ce dieu. — Marsyas métamorphosé en fleuve. — Sotte vanité du roi Midas. — Châtiment que lui inflige Apollon. — Indiscrétion du barbier de Midas. — Temple de Delphes. — Statue célèbre connue sous le nom de l'Apollon du Belvédère. . . . *P.* 127

BACCHUS ET SILÈNE.

Artifice de Junon auprès de Sémélé. — Curiosité de cette princesse. — Naissance de Bac-

chus. — Les Hyades changées en constellations. — Éducation de Bacchus. — Son précepteur Silène. — Conquêtes pacifiques de Bacchus dans l'Inde et en Asie. — Culture de la vigne et invention du vin. — Les Bacchantes ou Ménades. — Ressemblance entre Bacchus et les dieux Krichna et Vichnou. — Célébration des Bacchanales. — Punition des filles de Minée. — Souhait imprudent du roi Midas. — Juste châtiment de son avarice. — Figure sous laquelle Bacchus était représenté. — Plantes et animaux consacrés à son culte..... P. 137

LE JUGEMENT DE PARIS.

Naissance de Vénus. — Son mariage avec Vulcain. — Noces de Thétis et de Pélée. — La pomme de discorde. — Rivalité de Junon, Minerve et Vénus. — Jugement de Pâris. — Cupidon ou l'Amour. — L'Hymen et les trois Grâces. — Temples fameux où Vénus était adorée. — Statue célèbre connue sous le nom de Vénus de Médicis..... P. 149

LES TRAVAUX D'HERCULE.

Statue d'Hercule. — Le Destin. — Naissance et jeunesse du fils d'Alcmène. — Ses douze

travaux. — Le lion de Némée. — L'hydre de Lerne. — Le sanglier d'Érymanthe. — Les oiseaux du lac Stymphale. — Le taureau de l'île de Crète. — Les pommes du jardin des Hespérides. — Atlas. — Les étables d'Augias. — Le vautour de Prométhée. *P.* 159

HERCULE AUX ENFERS.

Thésée et Pirithoüs. — Le chien Cerbère. — l'Achéron. — Le Styx. — Le nautonier Caron. — Platon et Proserpine. — La Mort. — Les Parques. — Les juges de l'enfer. — Cérémonie du jugement public chez les Egyptiens . . . . . *P.* 170

LE TARTARE ET LES CHAMPS ÉLYSÉES.

Le Phlégéton et le Cocyte. — Les Furies. — Le Tartare. — Salmonée et Sisyphe. — Supplice de Tantale. — Les Danaïdes. — Le fleuve Léthé. — Les Champs Élysées. — Cécrops, Érichton, Triptolème et Codrus. . . . . *P.* 180

LA TUNIQUE DU CENTAURE NESSUS.

Les Centaures. — Chiron. — Hercule et Déjanire. — Mort du centaure Nessus. — Jalousie furieuse de Déjanire. — La tunique de Nessus. — Lichas métamorphosé en rocher. — Derniers instants d'Hercule. — Les flèches trempées du sang de l'hydre de Lerne. — Hercule élevé au rang des dieux. — Explication vraisemblable de la fable des Centaures et des douze travaux d'Hercule. . . *P.* 191

LE LABYRINTHE DE CRÈTE.

Le Minotaure. — Tribut cruel imposé par Minos aux Athéniens.— Le labyrinthe construit par Dédale. — Chute d'Icare. — Le fil d'Ariane. — Le Minotaure tué par Thésée. — Ingratitude de ce prince. — La couronne d'Ariane. — La mer Égée . . . . . *P.* 199

LES ARGONAUTES.

Jeunesse de Jason. — Le navire Argo. — La Toison d'or. — Castor et Pollux. — Lyncée. — Orphée et Eurydice. — Débarquement des Argonautes en Colchide. . . . *P.* 206

LA MAGICIENNE MÉDÉE.

L'art magique chez les anciens. — Médée, fille d'Æétès. — Victoire de Jason. — Conquête de la Toison d'or. — Sort funeste d'Orphée. — Les Gémeaux. — Artifice de Médée. — Sa jalousie et sa vengeance. — Mort de Jason. . . . . *P.* 214

UNE PROMENADE MYTHOLOGIQUE.

Divinités champêtres. — Flore et Zéphyre. — Pomone. — Vertumne. — Le dieu Pan. — Syrinx métamorphosé en roseau. — La flûte de Pan. — Les fêtes de Palès à Rome. — Écho et Narcisse. — Faunes, Sylvains, Napées, Oréades et Dryades. — Le dieu Terme. — Oracle dont il était l'objet chez les Romains. . . . . *P.* 222

Mythologie des Scandinaves.

LES DIEUX DU NORD.

Caractère particulier de la mythologie scandinave. — Influence du climat sur la religion des peuples. — Le Père universel et Surtur

le Noir. — Naissance du géant Ymer. — Les premiers hommes selon les Scandinaves. — La création du monde. — Ville de Midgard. — Rapport de la mythologie scandinave avec celle des Perses. . . . . *P.* 231

LE PALAIS D'ODIN.

Naissance d'Odin. — Le pont du ciel. — Le dieu Heimdall. — Le séjour de la joie. — Le frêne Ygdrasil. — Les trois fées ou Nornes. — La ville d'Asgard. — Frigga et Thor. — Le palais du Walhalla. — Les Valkyries. — Le temple d'Upsal. — Images d'Odin et de Frigga. — Victimes qui leur étaient offertes. — Les Runes magiques. . . . P. 238

LE CHEVAL D'ODIN.

L'architecte de Midgard. — Le cheval merveilleux. — Le dieu Loke. — Sa perfidie. — Le cheval Sleipner. . . . . *P.* 248

LE DIEU LOKE ET SES ENFANTS.

Beauté et fourberie du dieu Loke. — La géante Angerbode. — Le loup Fenris. — Le grand serpent de Midgard. — Héla ou la Mort. —

L'empire des morts chez les Scandinaves. — Le dieu Tyr. — Finesse extrême du loup Fenris. — Sa captivité. . . . . *P.* 254

LES VOYAGES DE THOR.

Attributions du dieu Thor. — Son équipage de voyage. — Sa monture merveilleuse. — Aventure de Thialfe et de Raska. — Le gant du géant Skrymer. . . . . *P.* 262

LA VILLE DES GÉANTS.

Grandeur d'Utgard. — Le roi des géants. — Voracité du dieu Loke. — Le patineur Thialfe. — La coupe du roi géant. — Le chat couleur de feu. — Lutte de Thor contre Héla. — Confusion du dieu Thor et de ses compagnons de voyage. . . . . *P.* 272

LA MORT DE BALDER.

Le rêve de Balder. — La déesse Nanna. — Alarmes de Frigga. — Gna la messagère. — Les plaisirs des dieux. — Méchanceté de Loke. — L'aveugle Hoder. — Mort de Balder. — Métamorphoses du dieu Loke. — Son

châtiment. — La déesse Sygin. — Les funérailles de Balder . . . . . *P.* 283

L'ENFER DES SCANDINAVES.

Hermod l'Agile. — Sa descente aux enfers. — Le Niflheim. — Les fleuves de l'enfer. — La déesse Héla. — La porte de Nastrond. — Les pleurs universels. — Nouvelle méchanceté du dieu Loke. — Explication raisonnable de cette fable. . . . . *P.* 292

LE CRÉPUSCULE DES DIEUX.

Poésie barbare des Scandinaves. — Les Scaldes. — Leurs prédictions sur le Crépuscule des dieux. — Le Nagelfare. — Bataille universelle des dieux et des géants. — Défaite du loup Fenris, de Loke, du grand serpent et d'Héla. — Triomphe éternel de Balder. — Nouveau rapport de la mythologie des Scandinaves avec celle des Perses. . . . *P.* 300

Mythologie celtique.

LE PREMIER CULTE DES GAULOIS.

Peuples anciens adonnés au culte des divinités celtiques. — Objets de l'adoration des Celtes. — Pratiques observées dans la forme des sa-

crifices. — Pèlerinages encore observés dans diverses provinces de France. — Adoration des eaux, des arbres et surtout de l'espèce du Chêne. — Consécration mystérieuse des forêts par les druides. — Explication du titre de ces prêtres..... *P.* 306

LES PRÊTRESSES DE L'ILE DE SEIN.

Costume habituel des prêtres gaulois. — Bijoux dont ils se faisaient des parures. — Autels de gazons. — Vases remplis d'eau renversés sur les autels. — Ovates ou Eubages. — Leur science spéciale pour découvrir les secrets. — Bardes, chantres ou poëtes gaéliques. — Noms de jongleurs, de ménestrels, de troubadours ou de trouvères, qui leur sont donnés dans les provinces de France. — Sacrifices humains accomplis par les druides. — Immolations volontaires ou forcées. — Femmes adonnées au druidisme. — Puissance mystérieuse qui leur est attribuée pour évoquer les tempêtes sur mer. — Culte sauvage qu'elles rendaient à la Lune et à la Nuit..... *P.* 311

LE GUI SACRÉ.

Similitude des usages pratiqués par les druides avec ceux des mystères de Mithra. — Leurs

observations météorologiques.— Les druides, comme les Chaldéens, adonnés aux calculs astronomiques. — Images du croissant représentées dans les cérémonies nocturnes des druides et des druidesses. — Connaissances médicales attribuées aux prêtres et prêtresses celtiques. — Propriétés médicinales du Sélage, de la Jusquiame et du Gui de chêne pour guérir de la fièvre et d'autres maladies. — Cérémonies druidiques du renouvellement d'année. — *Au Gui l'an neuf!....* *P.* 317

LES MONUMENTS DRUIDIQUES OU CELTIQUES.

Sanctuaires gaulois consacrés dans les forêts par les druides. — Monuments celtiques encore existants. — Menhirs. — Peulvans. — Dolmens. — Allées couvertes. — Cromlechs ou Cercles de pierres. — Pierres branlantes. — Nains et fées celtiques. — Tumulus. — Age de pierre et Age de bronze.—Emploi du fer introduit par les Romains dans les Gaules. — Runes et caractères runiques.... *P.* 322

L'OLYMPE GAULOIS.

La fée Koridwenne. — Le nain Gwyon. — La chaudière du nain. — Les transformations de

la Fée blanche. — Le Père des hommes. — Teutatès : culte sanguinaire qui lui est rendu. — Fonctions du Mercure grec attribuées à Teutatès par les Celtes. — Image de pierre représentant le dieu de l'Éloquence sous le nom d'Ogmius. — Figures attribuées au dieu Esus. — Le dieu de la foudre appelé Taranis. — Le soleil et la lune adorés par les Celtes. — Personnification des villes, des montagnes et des forêts, objet d'un culte consacré par les Gaulois..... *P.* 329

FIN DE LA TABLE DES MATIÈRES.

TABLE DES CHAPITRES.

AVERTISSEMENT..... Pages 1

Aux Enfants..... 1

MYTHOLOGIE DES HINDOUS.

Les Divinités de l'Inde..... 9

Les Métamorphoses de Vichnou..... 17

MYTHOLOGIE DES PERSES.

Les Mystères de Mithra..... 27

MYTHOLOGIE DES ÉGYPTIENS.

Isis et Osiris..... 35

La Défaite de Typhon..... 44

MYTHOLOGIE DES GRECS ET DES ROMAINS.

Saturne et Janus..... 53

Jupiter..... 63

Junon et Mercure..... 70
L'Empire de Neptune..... 81
La Naissance de Minerve..... 88
L'Enlèvement de Proserpine..... 94
Diane..... 101
Apollon et Daphné..... 108
La Chute de Phaéton..... 119
Les Muses..... 127
Bacchus et Silène..... 137
Le Jugement de Paris..... 149
Les Travaux d'Hercule..... 159
Hercule aux Enfers..... 170
Le Tartare et les Champs Élysées..... 180
La Tunique du centaure Nessus..... 191
Le Labyrinthe de Crète..... 199
Les Argonautes..... 206
La Magicienne Médée..... 214
Une Promenade mythologique..... 222

MYTHOLOGIE DES SCANDINAVES.

Les Dieux du Nord..... 231
Le Palais d'Odin..... 238
Le Cheval d'Odin..... 248
Le Dieu Loke et ses Enfants..... 254
Les Voyages de Thor..... 262
La Ville des Géants..... 272
La Mort de Balder..... 283
L'Enfer des Scandinaves..... 292
Le Crépuscule des Dieux..... 300

MYTHOLOGIE CELTIQUE.

Le Premier culte des Gaulois..... 306
Les Prêtresses de l'Ile de Sein..... 311
Le Gui sacré..... 317
Les Monuments druidiques et celtiques. 322
L'Olympe gaulois..... 329

Table alphabétique des noms cités dans l'ouvrage..... 337

Table générale et analytique..... 343

Table des chapitres..... 363

FIN DE LA TABLE DES CHAPITRES.

LISTE DES PLANCHES.

MYTHOLOGIE DES HINDOUS.

Planches.	Figures.	
I	1	La Trimourti.
	2	Rama, Sita et Hanouman.

MYTHOLOGIE DES PERSES.

II	3	Les Mystères de Mithra.

MYTHOLOGIE DES ÉGYPTIENS.

III	4 et 5	Osiris.
IV	6 et 7	Isis.

MYTHOLOGIE DES GRECS ET DES ROMAINS.

V	8	Saturne.
	9	Cybèle.
VI	10	Janus.
	11	Jupiter.
VII	12	Junon.
	13	Mercure.
VIII	14	Neptune.
	15	Minerve.

Planches.	Figures.	
IX	16	Cérès.
	17	Pluton.
X	18	Diane.
	19	Apollon.
XI	20 et 21	Bacchus et Silène.
XI	22	Vénus.
	23	Les Grâces.
XIII	24	Hercule.
	25	Le centaure Nessus.

MYTHOLOGIE DES SCANDINAVES.

XIV	26	Odin, Thor, Frigga.
XV	27	Le dieu Thor en voyage.

MYTHOLOGIE CELTIQUE.

XVI	28	Esus.
	29	Le Taureau et les trois grues consacrés a Esus.

Typographie Lahure, rue de Fleurus 9, à Paris

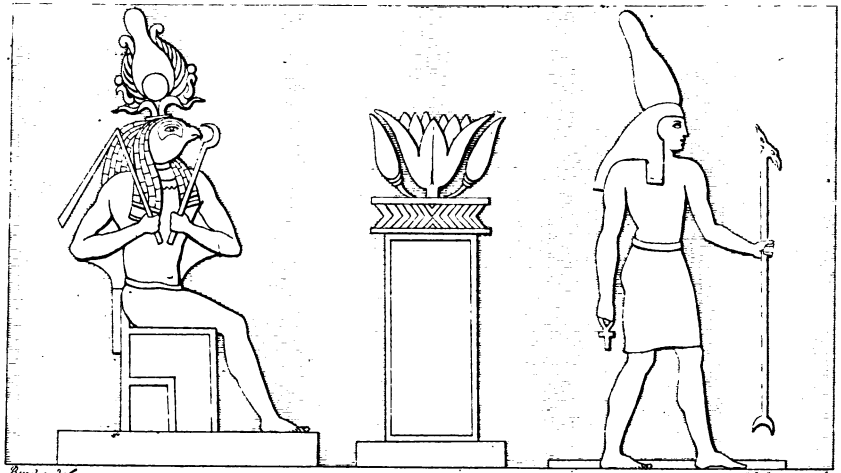
Fig. 1.
LA TRIMOURTI.

Fusco sculp. Imp. Dourde r. Mignon, 3. Carr.

RAMA, SITA ET HANOUMAN.

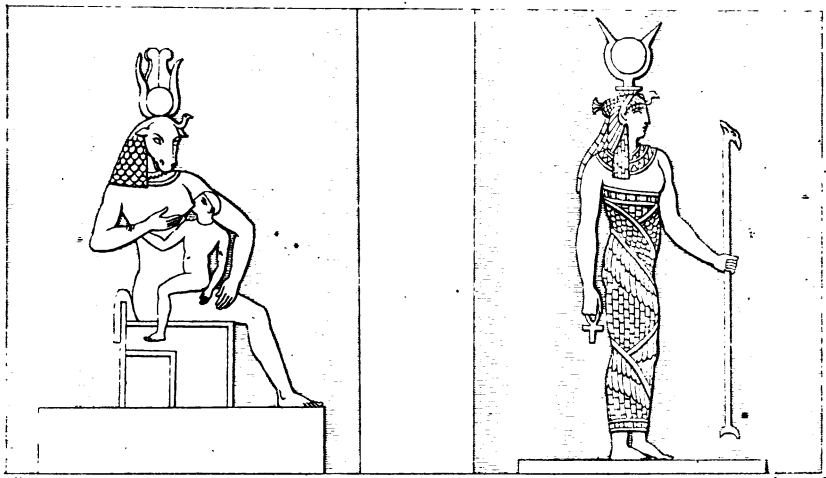
Boudet Del. J. J. Leroy Sc.

LES MYSTÈRES DE MITHRA.



Bazin del. Fig. 4. Fig. 5. J. J. Leroy. sculp.

OSIRIS.



Bouhot del. Fig. 7. Fig. 6. A Sevoyenel.

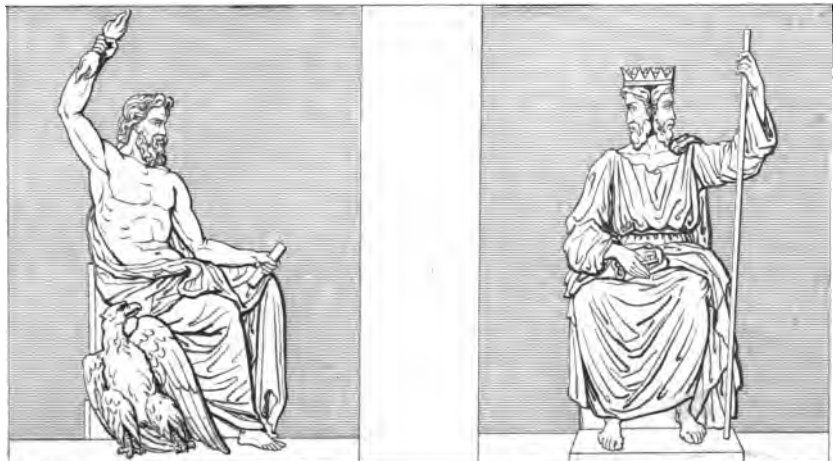
ISIS.

Fig. 8.

SATURNE.

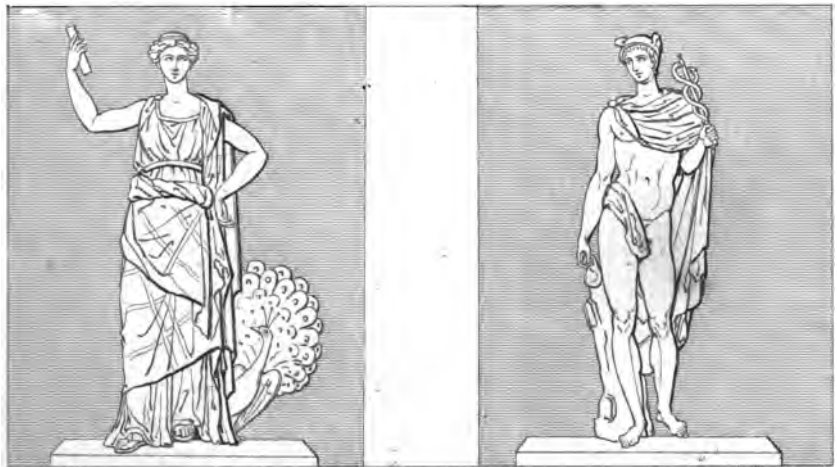
Fig. 9.

CYBÈLE.



Bulbet Del. *Fig. 11.* *Fig. 10.* *L.L. Levy sculp.*

JUPITER. **JANUS.**



Boudet Del. Fig. 12. Fig. 13. P. Levey sculp.

JUNON. MERCURE.

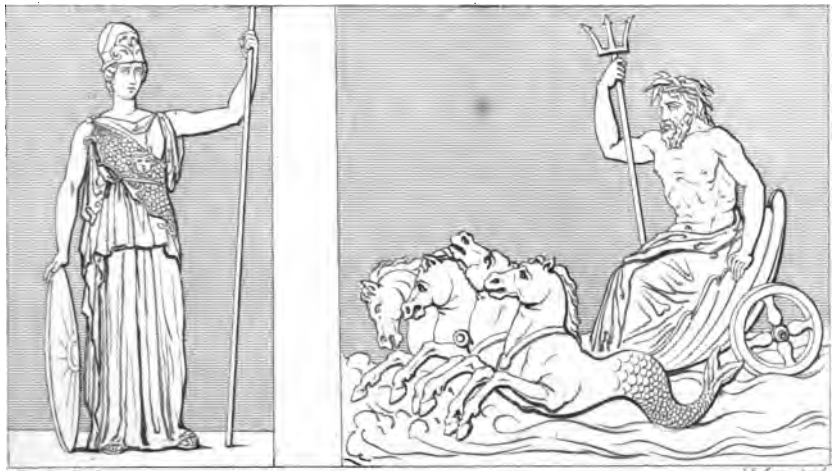


Fig. 15. MINERVE.

Fig. 14. NEPTUNE.

Fig. 16.

CERÈS.

Fig. 17.

PLUTON.

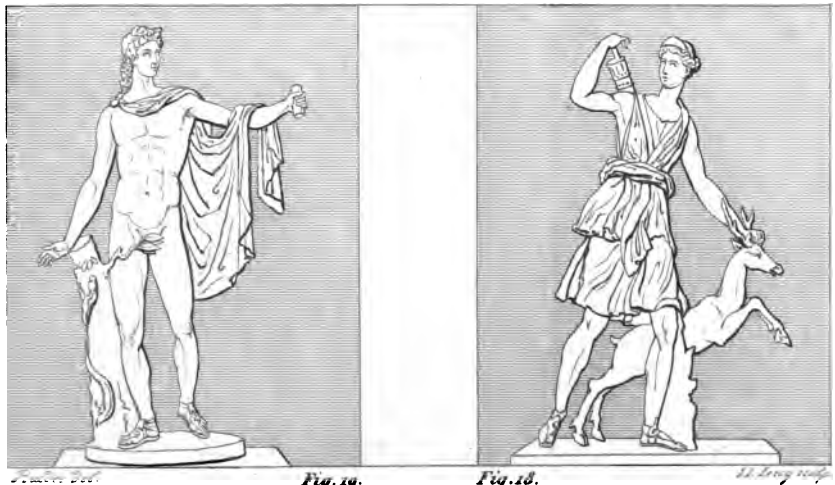
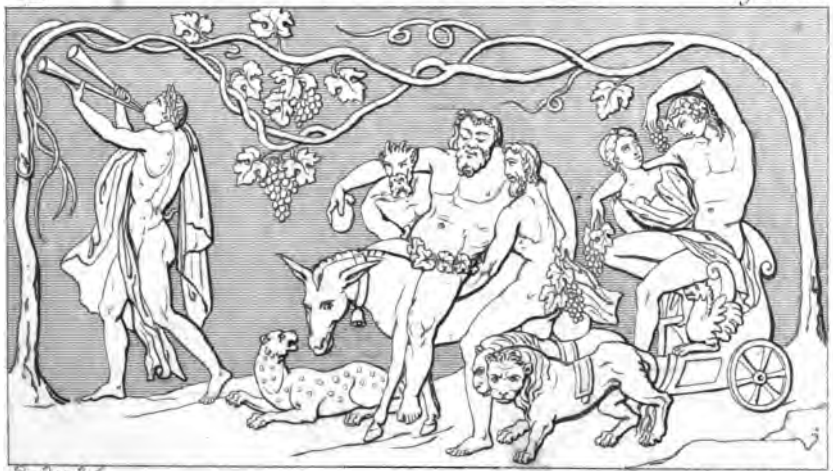
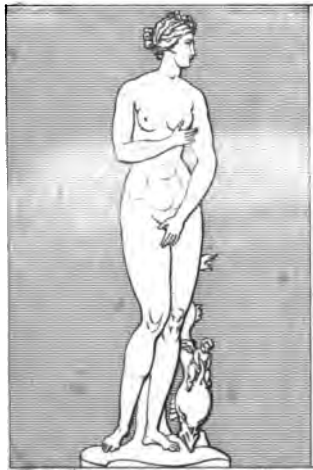


Fig. 19. APOLLON.

Fig. 18. DIANE.



BACCHUS ET SILÈNE.



Baudet del. Fig. 22.

VÉNUS.

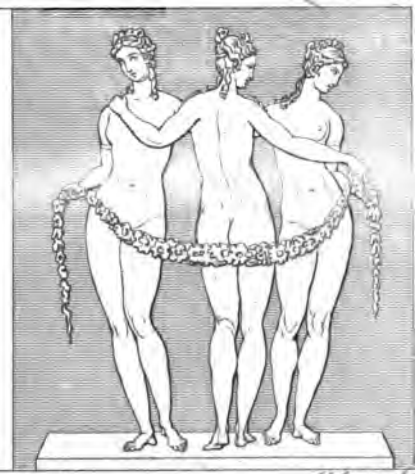


Fig. 23. J. Leroy sculp.

LES GRACES.

Burdet Del. Fig. 24.

HERCULE.

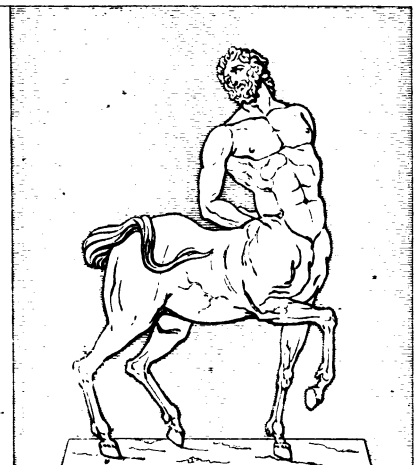
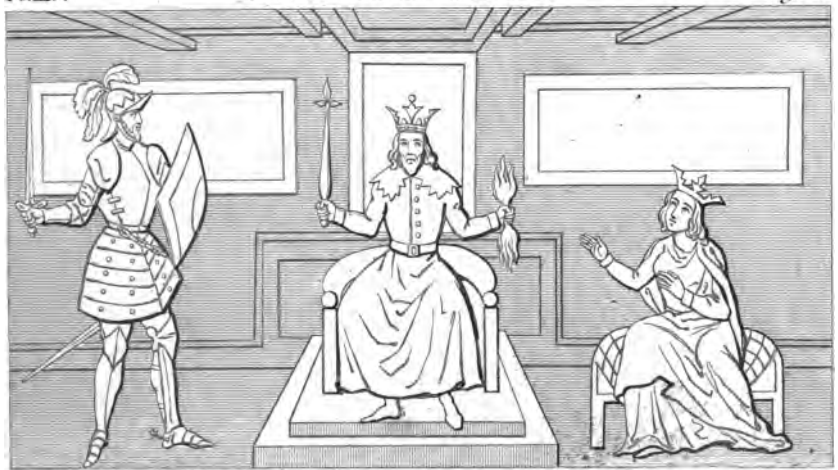


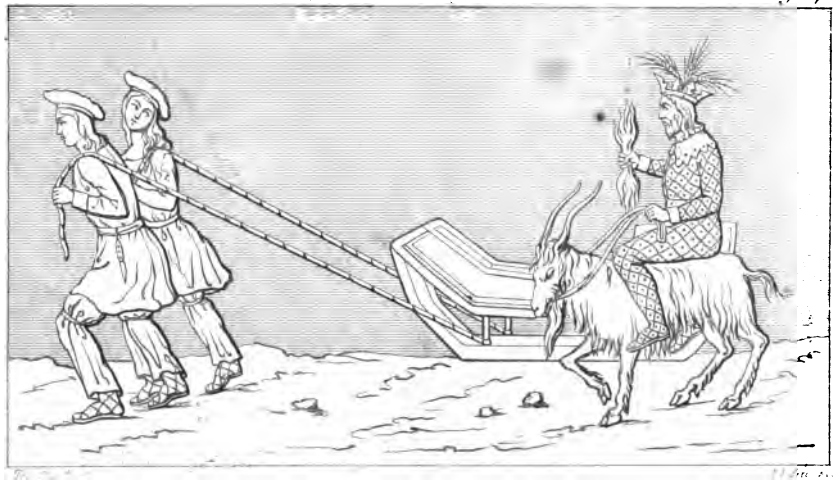
Fig. 25. H. Leroy sculp.

LE CENTAURE NESSUS.

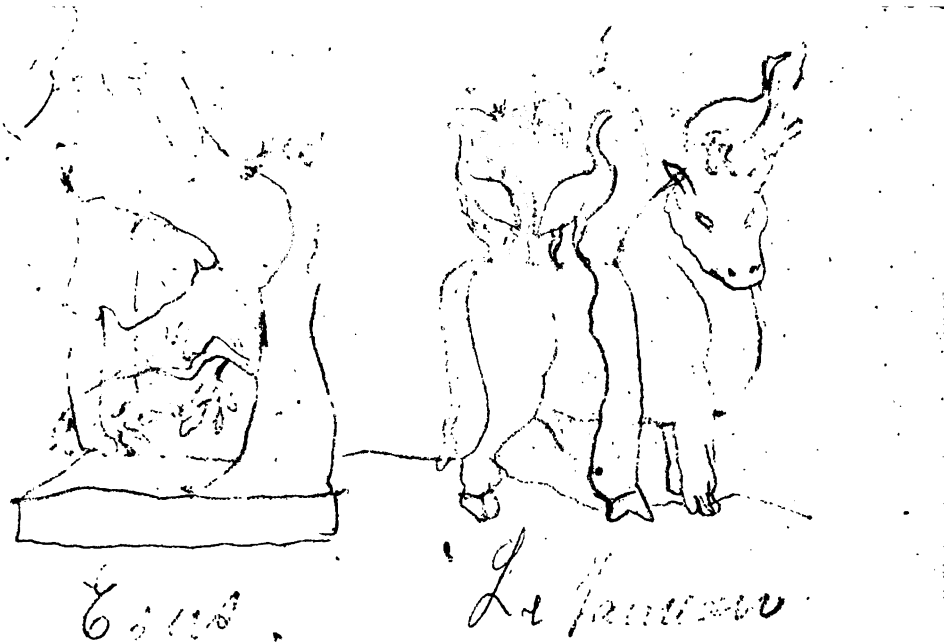


ODIN. (Wodan) THOR. FRIGGA.

Frea



LE DIEU THOR EN VOYAGE.


Cinq.
La fameuse

ESUS.

LE TAUREAU ET LES TROIS GRUES

Cochon. Le pourceau.

ESUS.

LE TAUREAU ET LES TROIS GRUES

3 9015 06368 9759

BL
315
.L23
1872

145617

Lamé Fleury

La mythologie racontée aux enfants